

TEKNIK *SUNGGING* TRADISIONAL WAYANG KULIT *KETHEK RUCAH* KAPI MENDA: STUDI KASUS DI GRIYA UKIR KULIT SAGIO

Ima Novilasari¹, Ari Dwi Rahmawati²

^{1,2}Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta, Indonesia

Email: ima.novilasari91@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam teknik *sungging* tradisional wayang kulit Kapi Menda berdasarkan studi kasus di Griya Ukir Kulit Sagio. Metode pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi partisipasi, praktek dan wawancara. Data penelitian berupa hasil *sunggingan* dengan karakter warna dan gaya khas Griya Ukir Kulit Sagio. Peneliti memilih Griya Ukir Kulit Sagio karena dikenal sebagai salah satu pusat pembuatan wayang kulit yang mempertahankan teknik-teknik tradisional dan berkomitmen kuat dalam melestarikan seni wayang kulit Gagrak Yogyakarta. Dalam konteks wayang *Kethek Rucah*, khususnya tokoh Kapi Menda, teknik *sungging* memiliki peran yang sangat penting. Kapi Menda adalah salah satu tokoh kera kecil yang memiliki karakteristik unik dalam dunia pewayangan. Teknik *sungging* yang diaplikasikan pada tokoh ini bukan hanya berfungsi untuk memperkuat identitas visualnya, tetapi juga untuk menyampaikan pesan-pesan simbolik yang terkandung dalam cerita.

Kata Kunci: *Sungging*, Wayang Kulit, *Kethek Rucah*, Kapi Menda, Griya Ukir Kulit Sagio.

Abstract

This study aims to describe in depth the traditional Kapi Menda leather sungging technique based on a case study at Griya Ukir Kulit Sagio. The data collection method was carried out using participant observation, practice and interview techniques. The research data were in the form of sungging results with the characteristic color and style of Griya Ukir Kulit Sagio. The researcher chose Griya Ukir Kulit Sagio because it is known as one of the centers for making leather puppets that maintains traditional techniques and is strongly committed to preserving the art of Gagrak Yogyakarta leather puppets. In the context of Kethek Rucah puppets, especially the character Kapi Menda, the sungging technique has a very important role. Kapi Menda is one of the small monkey characters who has unique characteristics in the world of puppetry. The sungging technique applied to this character not only functions to strengthen his visual identity, but also to convey symbolic messages contained in the story.

Keywords: *Sungging*, Leather Puppets, *Kethek Rucah*, Kapi Menda, Griya Ukir Kulit Sagio.

A. PENDAHULUAN

Sejak berdirinya Kasultanan Yogyakarta, dalam bidang kebudayaan khususnya yang berkaitan dengan masalah kesenian, yang merupakan bentuk identitas kerajaan maka diciptakan bentuk-bentuk baru sesuai dengan ragam kehidupan dan sikap pimpinan Yogyakarta (Soedarsono, 1997). Berkaitan dengan masalah bentuk wayang kulit Yogyakarta, jika menyimak perkembangan wayang sejak dibuatnya wayang kulit pada zaman Demak, baru nampak bagus pada zaman Mataram, sehingga dapat diketahui berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk membuat wayang kulit menjadi bentuk yang sempurna hingga saat ini. *sunggingan* wayang kulit gaya Yogyakarta lahir dari pertalian darah empat tokoh abdi

dalem Raja setelah berlakunya perjanjian Giyanti, yaitu berdirinya Kasultanan Yogyakarta, Jayaprana dan Jaka Penatas melanjutkan pengabdianya, dan diberi tugas abdi dalem untuk membuat wayang kulit di bawah naungan Raja. Kedua tokoh pembuat wayang kulit tersebut dalam melaksanakan tugasnya sudah menggunakan *sunggingan* dengan warna gradasi, hanya saja *sunggingan* Jayaprana dihiasi dengan *sungging drenjeman*. Bagus Riwong menambah dengan bentuk *sunggingan bludiran (Kembangan)*. Grenteng (anak Bagus Riwong) dengan *sunggingan* berbetuk *sorot*, yang dinamakan *sungging tlacapan*. Penemuan keempat *sunggingan* tersebut kemudian digabungkan untuk membuat tampilan wayang kulit menjadi sangat sempurna yang dapat dilihat dalam *sunggingan* wayang kulit gaya Yogyakarta (Sunarto, 2019).

Wayang kulit sebagian besar menggunakan warna *sungging* (warna gradasi, bertingkat atau warna turun), batas masing-masing warna tampak jelas, tergantung pada ukuran luas bidang. Fungsi utama menyungging adalah untuk menghidupkan bagian-bagian busana atau bagian lain dari wayang agar tampak lebih hidup serta indah menggunakan kaidah atau aturan dalam *sunggingan* wayang (Sagio, 1988). Kapi Menda merupakan salah satu jenis wayang *Kethek Rucah* yang memiliki bentuk dan *sunggingan* yang unik yaitu penggabungan antara karakter bentuk *kethek* (kera) dengan bentuk Menda (Kambing) menjadi dalam bentuk wayang dengan *sunggingan* Yogyakarta. Ada aturan tertentu dalam *sunggingan* wayang gaya Yogyakarta khususnya untuk wayang Kapi Menda, baik dari seni warna, motif, bentuk, dan juga bagian busananya. Hal itu tidak begitu saja digunakan, melainkan berdasarkan pengelompokan jenis wayang dalam kaidah tatanan wayang gaya Yogyakarta. Penelitian ini merupakan hasil dari praktek uji kompetensi teknik *sungging* tradisional di Griya Ukir Kulit Sagio. Penelitian ini adalah sebagai salah bentuk metode untuk menganalisis teknik *sungging* Kapi Menda secara mendalam dan sebagai bukti kompetensi peneliti di bidang *sungging* wayang kulit.

Penelitian ini memilih Griya Ukir Kulit Sagio sebagai studi kasus penelitian karena sudah berdiri sejak tahun 1962 dan fokus pada bidang tatah *sungging* wayang yang masih aktif hingga saat ini. Selain itu, Sagio (pemilik Griya Ukir Kulit Sagio) juga merupakan abdi dalem keraton Yogyakarta sejak tahun 1978 yang bertugas ngisis wayang, ngisis pakaian tari. Dari tahun 1978 Sagio sudah mempelajari bagaimana bentuk *sunggingan* dan karakter wayang gaya Yogyakarta, sehingga sudah tidak diragukan lagi terkait kepakaran dan komitmen untuk melestarikan wayang kulit Yogyakarta. Sagio selain menjadi pengrajin dan pengusaha wayang kulit, juga sebagai instruktur (tenaga ahli) di kampus AKN Seni dan Budaya Yogyakarta, di Politeknik ATK Yogyakarta, memiliki pengalaman berkarya di luar negeri, sehingga Sagio diakui sebagai maestro wayang kulit Yogyakarta baik di dalam maupun di luar negeri.

B. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif melalui pendekatan penelitian berbasis praktik (*Practice Based Research*). Menurut Linda Candy, penelitian berbasis praktik adalah suatu bentuk penyelidikan orisinal yang bertujuan untuk menghasilkan pengetahuan baru. Dalam jenis penelitian ini, perolehan pengetahuan tidak hanya didasarkan pada teori atau analisis data konvensional, tetapi juga melalui keterlibatan langsung dalam praktik itu sendiri. Dengan kata lain, pengetahuan diperoleh melalui proses melakukan dan menciptakan, serta melalui hasil yang dihasilkan dari praktik tersebut (Guntur, 2016).

Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan kegiatan praktik menyungging wayang kulit *Kethek Rucah* Kapi Menda dengan studi kasus di Griya Ukir Kulit Sagio sebagai acuan dan sumber data primer. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi partisipasi, praktek dan wawancara kepada pemilik Griya Ukir Kulit Sagio. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung objek penelitian, yaitu mengenai hasil *sunggingan* wayang kulit *Kethek Rucah* Kapi Menda koleksi Griya Ukir Kulit Sagio, terkait bagaimana komposisi

penggunaan warna, jenis ornamen-ornamen yang digunakan pada busana wayang, serta karakter muka, badan dan rambut pada wayang. Praktik dilakukan dengan cara menyungging wayang dari tahap awal sampai akhir, berdasarkan hasil observasi dan arahan teknik *sungging* dari Griya Ukir Kulit Sagio. Wawancara merupakan tahapan peneliti mengadakan wawancara tatap muka dengan informan yaitu pemilik Griya Ukir Kulit Sagio untuk memudahkan mendapatkan data-data penelitian. Dokumentasi dilakukan secara langsung untuk mendapatkan data secara runtut dan jelas terkait teknik, proses, dan hasil *sunggingan* wayang. Studi literatur yang digunakan yaitu buku cetak, buku elektronik, jurnal ilmiah dan media sosial.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Griya Ukir Kulit Sagio

Griya Ukir Kulit Sagio merupakan salah satu sanggar wayang kulit terkemuka di Yogyakarta yang telah berkarya sejak tahun 1962. Berlokasi di Jalan Gendeng TR 04/ RW 02, Kalirandu, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, DI Yogyakarta, sanggar ini didirikan oleh Bapak Sagio yang memulai perjalanan menatah wayang di bawah bimbingan Bapak Jaya Perwita, kemudian Bapak Pujo, dan akhirnya Bapak Prayitno Wiguna (Pak Bundu) hingga tahun 1971. Dedikasi Bapak Sagio terhadap seni wayang kulit berawal dari rasa "senang" yang mendalam terhadap kesenian tersebut sejak kecil.

Sejarah panjang Griya Ukir Kulit Sagio menunjukkan komitmennya dalam melestarikan seni wayang kulit Gagrak Yogyakarta. Pada tahun 1978, Bapak Sagio bahkan memasuki lingkungan Kraton Yogyakarta untuk mengamati dan merawat wayang-wayang koleksi Kraton, termasuk mengikis wayang dan pakaian tari setiap Senin dan Kamis. Sanggar ini juga memiliki rekam jejak dalam pengembangan sumber daya manusia di bidang tatah *sungging*. Pada September hingga Desember 1969, Bapak Sagio mengikuti pameran di Jepang. Sekembalinya dari Jepang, beliau secara sukarela mengajari adik-adik dan tetangga teknik menatah wayang, sehingga pada tahun 1971 berhasil mencetak sekitar 50 penatah wayang yang handal. Upaya ini mengukuhkan nama Sagio di kalangan pejabat daerah hingga nasional. Reputasi Griya Ukir Kulit Sagio semakin meningkat dengan diundangnya Sagio dalam berbagai pameran di Jakarta, yang menarik minat konsumen terhadap wayang buatannya. Komitmen terhadap pelestarian wayang juga diwujudkan melalui pelatihan tatah dan *sungging* secara gratis bagi para siswa setiap tahunnya, demi keberlanjutan seni wayang kulit. Puncak kejayaan Sanggar Wayang Sagio terjadi pada era 1988-1997, dengan banyaknya pesanan dari dalam dan luar negeri. Meskipun saat ini minat terhadap wayang kulit cenderung menurun, dengan mayoritas peminat berasal dari luar negeri, Sagio tetap konsisten dalam berkarya dan memiliki keyakinan kuat bahwa setiap wayang yang dibuatnya akan laku pada waktunya (Sunarto & Sagio, 2019).

Dedikasi Sagio terhadap seni wayang kulit berawal dari rasa "senang" yang mendalam terhadap kesenian tersebut sejak kecil. Sejarah panjang Griya Ukir Kulit Sagio menunjukkan komitmennya dalam melestarikan seni wayang kulit Gagrak Yogyakarta. Pada tahun 1978, Sagio bahkan memasuki lingkungan Keraton Yogyakarta untuk mengamati dan merawat wayang-wayang koleksi Keraton Yogyakarta, termasuk mengikis wayang dan pakaian tari setiap Senin dan Kamis. Sanggar ini juga memiliki rekam jejak dalam pengembangan sumber daya manusia di bidang tatah *sungging*, upaya ini mengukuhkan nama Sagio di kalangan pejabat daerah hingga nasional.



Gambar 1. Griya Ukir Kulit Sagio

Sumber: Koleksi Griya Ukir Kulit Sagio (2024)

Meskipun saat ini minat terhadap wayang kulit cenderung menurun, dengan mayoritas peminat berasal dari luar negeri, Bapak Sagio tetap konsisten dalam berkarya. Beliau memiliki keyakinan kuat bahwa setiap wayang yang dibuatnya akan laku pada waktunya. Dalam upaya mempertahankan eksistensi dan meningkatkan daya saing, Griya Ukir Kulit Sagio menerapkan berbagai strategi bisnis yang komprehensif. Pimpinan sanggar melakukan studi pasar untuk mengidentifikasi peluang, memahami tren konsumen, dan mengevaluasi persaingan. Sanggar ini mengidentifikasi kekuatannya pada keahlian khusus dan reputasi tinggi dalam menghasilkan wayang kulit berkualitas, namun menyadari kelemahannya pada pasar tradisional yang terbatas. Peluang besar terlihat pada potensi menarik wisatawan domestik dan internasional, sementara tantangan utamanya adalah menarik minat generasi muda. Bahkan, situasi politik pun turut memengaruhi minat masyarakat terhadap wayang kulit.

Dalam upaya mempertahankan eksistensi dan meningkatkan daya saing, Griya Ukir Kulit Sagio menerapkan berbagai strategi bisnis yang komprehensif. Pimpinan sanggar melakukan studi pasar untuk mengidentifikasi peluang, memahami tren konsumen, dan mengevaluasi persaingan. Sanggar ini mengidentifikasi kekuatannya pada keahlian khusus dan reputasi tinggi dalam menghasilkan wayang kulit berkualitas, namun menyadari kelemahannya pada pasar tradisional yang terbatas. Peluang besar terlihat pada potensi menarik wisatawan domestik dan internasional, sementara tantangan utamanya adalah menarik minat generasi muda. Bahkan, situasi politik pun turut memengaruhi minat masyarakat terhadap wayang kulit. Strategi pemasaran yang diterapkan meliputi partisipasi dalam pameran wayang di dalam dan luar negeri, membangun kemitraan dengan sanggar lain, serta memanfaatkan pemasaran digital melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, dan YouTube untuk menjangkau pasar yang lebih luas. Dari sisi manajemen, sanggar ini memiliki visi untuk menjadi pusat terdepan dalam pelestarian dan inovasi seni ukir wayang kulit gaya Yogyakarta, dengan kualitas dan nilai budaya yang diakui secara nasional dan internasional. Misi sanggar mencakup pelestarian tradisi, inovasi seni, kualitas produk, pengembangan SDM, dan pemberdayaan masyarakat. Tujuan yang ditetapkan antara lain melatih pengrajin baru, meningkatkan pengakuan merek melalui pameran seni, membuka pusat pelatihan, dan menjalin kemitraan strategis internasional.

Proses produksi wayang kulit di Griya Ukir Kulit Sagio sangat memperhatikan kualitas, dimulai dari pemilihan bahan baku kulit sapi atau kerbau yang tebal, lentur, dan bebas cacat. Tahap tatah melibatkan desain pola, pemotongan kulit dengan pahat kecil yang teliti, dan penatahan detail ornamen. Sementara itu, proses *sungging* meliputi persiapan pewarnaan dengan membersihkan kulit, pewarnaan dasar, pewarnaan detail dengan kuas halus, penerapan

emas untuk karakter tertentu, hingga pengeringan dan *finishing*. Manajemen waktu dan sumber daya yang diterapkan meliputi pengaturan jadwal produksi yang efisien, pembagian tugas berdasarkan keahlian, dan kontrol kualitas di setiap tahapan. Tantangan dalam manajemen produksi seperti ketersediaan bahan baku, regenerasi pengrajin, dan peningkatan permintaan diatasi melalui kerja sama dengan pemasok, program magang, dan penambahan tenaga kerja.

2. *Kethek Rucah*: Kapi Menda

Wayang *Kethek Rucah* merupakan salah satu tokoh figuratif dalam khazanah wayang kulit Gagrak Yogyakarta yang merepresentasikan karakter kera. Penamaan "*Kethek Rucah*" secara etimologis berasal dari bahasa Jawa, di mana "*kethek*" berarti kera, dan "*rucah*" mengandung makna kotor, jorok, atau tidak senonoh. Dengan demikian, secara harfiah, Wayang *Kethek Rucah* dapat diartikan sebagai "kera yang kotor" atau "kera yang berperilaku tidak pantas". Representasi ini tidak mengacu pada kera secara fisik yang kotor, melainkan lebih kepada perilaku dan watak yang jauh dari norma kesopanan atau etika dalam pewayangan (Haryono, 2004).

Dalam pertunjukan wayang kulit Gagrak Yogyakarta, Wayang *Kethek Rucah* seringkali dihadirkan sebagai representasi dari tokoh-tokoh kera berwatak negatif atau berada di luar garis moralitas yang diidealkan. Karakteristik visualnya pun mendukung interpretasi ini; Wayang *Kethek Rucah* umumnya digambarkan dengan rupa yang kurang elok, mungkin dengan ekspresi wajah yang menyiratkan sifat nakal, serakah, atau bahkan brutal, kontras dengan penggambaran kera-kera lainnya seperti Anoman yang agung dan berwatak ksatria (Murtiyoso, 2017). Penokohan ini berfungsi sebagai antitesis terhadap karakter-karakter baik, memberikan dimensi kompleksitas pada narasi pewayangan dan seringkali digunakan untuk menyampaikan pesan moral tentang konsekuensi dari perilaku buruk. Kehadiran Wayang *Kethek Rucah* juga dapat menjadi elemen komedi dalam pertunjukan, meskipun esensinya tetap menyampaikan kritik sosial atau moral (Sulardi, 2010).



Gambar 2. Foto Hasil Sungging Kapi Menda dari Keraton Yogyakarta
Sumber: Koleksi Griya Ukir Kulit Sagio (2024)

Kapi Menda digambarkan sebagai entitas hibrida dengan tubuh monyet dan karakteristik kambing pada kepala, ekor, serta kakinya. Atribut fisiknya ini berbanding lurus dengan kekuatan luar biasa yang dimilikinya, menempatkan Kapi Menda sebagai salah satu prajurit inti dalam pasukan Narpati Sugriwa di Guwakiskendha. Peran strategisnya terlihat jelas selama peperangan antara pasukan Ngalengka dan wanara pimpinan Raja Rama di Suwelagiri. Dalam pertempuran tersebut, Kapi Menda berhasil menghentikan pergerakan ribuan pasukan kera, berkontribusi signifikan terhadap gugurnya enam jenderal Ngalengka yang dikisahkan mengalami kebutaan: Prajangga, Puthadaksi, Pratapanapaksi, Jambumali, Mintragna, dan Pragasa. Dalam tradisi pewayangan, Kapi Menda diklasifikasikan sebagai salah satu jenis wayang Kethek Runcuh. Narasi awal mengisahkan Kapi Menda sebagai seorang manusia, lebih tepatnya cantrik Resi Gotama di pertapaan Erraya atau Grastina, dengan peran sebagai pengasuh Sugriwa atau Guwarsa. Transformasi Kapi Menda menjadi Wanara (kera) terjadi pasca-insiden perebutan Cupumanik Astagina, yang menyebabkan dirinya terjun ke Telaga Sumala. Perubahan wujud ini berimplikasi pada perubahan namanya menjadi Kapi Menda.

Serupa dengan Sugriwa, Kapi Menda juga menjalani *tapa ngidang* dengan tujuan untuk kembali menjadi manusia, praktik asketik ini mengantarkannya pada pencapaian kesaktian yang luar biasa. Kapi Menda digambarkan memiliki watak yang sangat menonjol, yaitu kejujuran, kesetiaan, dan kepatuhan absolut. Atribut karakter ini menjadi alasan utama pengangkatannya sebagai patih khusus untuk urusan keraton dan keprajuritan setelah Sugriwa dinobatkan sebagai raja di Kerajaan Gowa Kiskenda. Naskah ini juga menguraikan interaksi antara Kapi Menda dan Ditya Kala Brajamusthi, figur dengan selera humor dan kemiripan dengan dewa Kala. Brajamusthi, yang digambarkan separuh buta, melontarkan hinaan kepada para Vanara, merujuk pada kekebalannya di masa lampau terhadap musuh yang tidak langsung meminta air sebelum tewas. Hal ini membuat Brajamusthi merasa tak terkalahkan, terlihat dari gesturnya yang memegang kepala. Simbolisasi puisi Kapi Menda, raksasa bersayap, kemudian melancarkan serangan terhadap Brajamusthi setelah pertempuran. Pertarungan sengit ini berujung pada kemenangan telak Brajamusthi, meskipun Kapi Menda juga meraih kemenangan tipis. Akhirnya, Brajamusthi ditawan, kepalanya dipelintir hingga hancur, dan tubuhnya lenyap seketika.

Kapi Menda memainkan peran krusial dalam pembangunan tambak atau jembatan penyeberangan di atas laut, yang vital untuk mobilisasi jutaan balatentara kera ke Alengka. Keberhasilannya dalam membunuh Yuyurumpung, seorang raksasa berkepala ketam dan punggawa Prabu Dasamuka yang kerap meruntuhkan konstruksi tambak, menegaskan efektivitasnya dalam misi tersebut. Dalam kancah Perang Alengka, Kapi Menda tampil sebagai salah satu yang mendampingi Prabu Sugriwa dalam menghadapi Arya Kumbakarna, adik Prabu Dasamuka dari negara Leburgangsa. Pasukan perang di bawah komando Kapi Menda berhasil senapati mengobrak-abrik dan memukul mundur balatentara raksasa Leburgangsa. Setelah berakhirnya Perang Alengka, Kapi Menda melanjutkan tapanya di hutan Suryapringga. Informasi mengenai akhir hayat Kapi Menda, seperti halnya wanara lainnya, tidak banyak terungkap.

3. Teknik *Sungging* Tradisional Wayang Kulit *Kethek Rucuh*: Kapi Menda

Dalam tradisi wayang kulit, khususnya Gagrak Yogyakarta, penggunaan warna pada *sunggingan* jauh melampaui fungsi estetika semata. Warna memiliki nilai simbolis yang mendalam, berfungsi sebagai perlambang karakteristik tokoh wayang dan merefleksikan nilai-nilai budaya serta kepercayaan masyarakat pendukung wayang kulit purwa (Ciptosangkono, 1986). Pemilihan warna tidak acak, melainkan merupakan sistem semiotika visual yang kaya makna, memberikan identitas dan ekspresi pada setiap figur wayang.

Korelasi antara warna muka tokoh wayang dan karakter perwatakannya merupakan aspek fundamental dalam semiotika wayang. Setiap warna memiliki asosiasi psikologis dan moral yang spesifik:

- a. Muka Merah atau Merah Muda: Warna ini secara konsisten menggambarkan sifat perwatakan yang keras, kurang sabar, mudah emosi (panas-baran), pemberani, berapi-api, dan cenderung angkara murka. Representasi ini sering ditemukan pada tokoh-tokoh yang memiliki temperamen meledak-ledak atau kekuatan fisik yang besar (Ciptosangkono, 1986).
- b. Muka Hitam: Warna hitam pada muka wayang melambangkan sifat perwatakan yang sentausa, bijaksana, langgeng, luhur, dan bertanggung jawab. Karakteristik ini sering dikaitkan dengan tokoh-tokoh yang memiliki kebijaksanaan mendalam, kestabilan moral, dan integritas tinggi (Ciptosangkono, 1986).
- c. Muka Putih: Simbolisme muka putih dalam wayang adalah representasi dari sifat perwatakan yang bersih dan suci. Tokoh-tokoh dengan muka putih seringkali diasosiasikan dengan kemurnian hati, kesucian moral, dan kebaikan universal (Ciptosangkono, 1986).
- d. Muka Prada (Kuning Emas): Penggunaan warna kuning emas atau prada pada muka wayang menggambarkan perwatakan yang sedang (sepadha-padha/tepa selira). Ini menunjukkan karakter yang seimbang, moderat, mampu menempatkan diri, dan memiliki empati terhadap orang lain (Ciptosangkono, 1986).
- e. Muka Biru atau Hijau: Sebaliknya, muka biru atau hijau dalam pewayangan mengindikasikan sifat perwatakan tokoh yang cenderung picik, berpandangan sempit, penakut, dan tidak bertanggung jawab. Warna-warna ini sering digunakan untuk menggambarkan karakter yang memiliki keterbatasan moral atau intelektual (Ciptosangkono, 1986).

Dengan demikian, sistem pewarnaan pada *sunggingan* wayang kulit bukan hanya memperindah tampilan, tetapi juga menjadi bahasa visual yang efektif dalam menyampaikan karakter, etika, dan nilai-nilai filosofis kepada penonton. Pemahaman terhadap simbolisme warna ini esensial untuk menginterpretasikan narasi dan pesan moral yang terkandung dalam setiap pertunjukan wayang kulit Gagrak Yogyakarta.

Sungging merupakan salah satu sistem pewarnaan barang-barang kerajinan dengan teknik khusus dengan sistem gradasi atau tingkatan warna dengan batas antara warna satu dan lainnya tampak jelas. Tingkatan warna tidak dibatasi jumlahnya, namun menyesuaikan luas bidang yang akan di *sungging*, semakin banyak tingkatan, akan semakin baik dan nampak hidup. Dari jumlah tingkatan warna dalam *sunggingan* dapat digunakan sebagai tolak ukur bagi penyungging, karena dengan menghasilkan *sungging* yang baik memerlukan kecermatan, ketelitian dan kemampuan dalam teknik pelaksanaan serta mencampur warna memerlukan keahlian khusus. Teknik *sungging* ini sudah dikembangkan sejak zaman kerajaan di Jawa dan Bali. Pada masa tersebut hasil kebudayaan termasuk karya seni yang nampak agung, magis, dan memiliki nilai estetis yang tinggi, salah satunya adalah teknik *sungging*. Berdasarkan bukti-bukti sejarah dan peninggalan lainnya dapat dipastikan bahwa seni *sungging* telah dikenal sejak zaman keemasan kerajaan Majapahit, pada masa pemerintahan Hayam Wuruk sekitar tahun 1378 Masehi (Mulyono, 1978). Pada masa itu dikenal tokoh yang ahli dalam bidang *sunggingan* serta menjadi kepercayaan raja dan keluarga bangsawan Majapahit, yaitu *Sungging Prabangkara*. dalam perkembangan selanjutnya, seni *sungging* banyak mengalami perkembangan dan penyesuaian yang membawa kemajuan, hal ini dipengaruhi oleh kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat.

Teknik *sungging* tradisional wayang kulit dalam konteks Wayang Kulit Gagrak Yogyakarta merupakan fase krusial dalam proses penciptaan wayang, yakni proses pewarnaan yang esensial dalam memberikan karakter visual, ekspresi, dan simbolisme pada setiap figur

wayang. Tahap ini dilakukan setelah wayang selesai melalui proses penatahhan (pengukiran), dan menjadi penentu estetika khas gagrak Yogyakarta yang dikenal dengan pilihan warna lembut, gradasi yang halus, serta detail motif yang rumit dan presisi (Sagio & Samsugi, 2015). Proses *sunggingan* bukan sekadar aplikasi warna, melainkan manifestasi seni yang menuntut keahlian, ketelitian, serta pemahaman mendalam terhadap pakem pewayangan dan makna filosofis di baliknya.

Ciri khas *sungging* wayang kulit Gagrak Yogyakarta merupakan elemen fundamental yang membedakannya dari gaya pewayangan lain, sekaligus merefleksikan filosofi dan estetika budaya Jawa. Berdasarkan observasi dan kajian literatur, setidaknya terdapat enam karakteristik utama yang menandai kekhasan *sunggingan* ini (Sunarto, 1989).

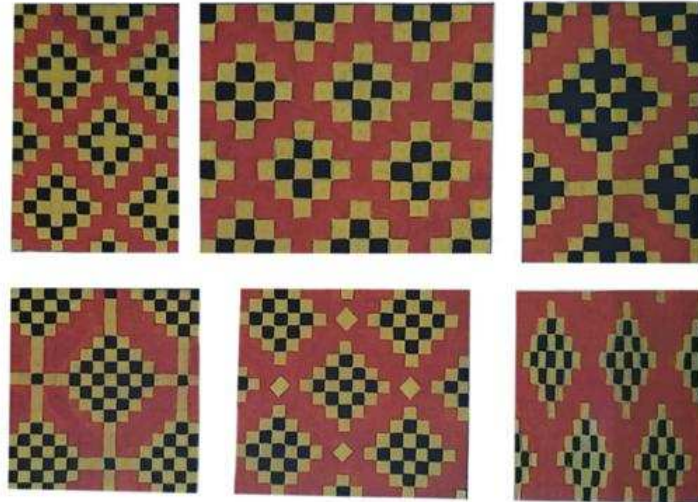


Gambar 3. *Sungging Tlacapan* Gaya Yogyakarta

Sumber: Koleksi Griya Ukir Kulit Sagio (2015)

Pertama, penggunaan *sungging tlacapan* menjadi penanda signifikan pada wayang kulit Gagrak Yogyakarta. Pada masa lampau, teknik ini dikenal sebagai *sungging sorotan*. *Sungging tlacapan* dicirikan oleh motif segitiga terbalik yang runcing, menyerupai bentuk tumpal pada motif kain batik tradisional. Fungsi utama dari *sungging tlacapan* adalah memberikan dekorasi pada bagian *sembuliyen* yang berukuran besar. Kontras dengan sembuliyen berukuran besar, sembuliyen yang lebih kecil dihiasi dengan *sungging sawutan*, yang merupakan variasi *tlacapan* namun dengan dimensi yang lebih kecil dan detail yang lebih halus. Karakteristik ini menjadi unsur *sunggingan* yang sangat khas dan secara eksklusif ditemukan dalam *sunggingan* wayang gaya Yogyakarta, tidak terdapat dalam *sunggingan* wayang gaya lainnya (Sunarto, 1989).

Kedua, dalam *sunggingan cindhen* bagian dari ornamen wayang yang menyerupai kain wayang kulit gaya Yogyakarta ditengarai hanya menggunakan palet tiga warna dasar, yaitu merah, hitam, dan putih (Sunarto, 1989). Keterbatasan spektrum warna ini justru menciptakan harmoni dan ketegasan visual yang menjadi identitas khas gagrak Yogyakarta.



Gambar 4. Sungging Cindhen Gaya Yogyakarta

Sumber: Koleksi Griya Ukir Kulit Sagio (2015)

Ketiga, penggunaan unsur *bludiran*, yaitu teknik pewarnaan dengan efek tekstur atau timbul, sangat terbatas dalam wayang kulit Gagrak Yogyakarta. Aplikasi *bludiran* hanya ditemukan pada bagian-bagian tertentu yang memerlukan penekanan detail, seperti pada tali praba, yaitu ornamen yang melingkar di belakang kepala wayang (Sunarto, 1989). Pembatasan ini menjaga kesederhanaan dan keanggunan *sunggingan* secara keseluruhan.



Gambar 5. Sungging Bludiran Gaya Yogyakarta

Sumber: Koleksi Griya Ukir Kulit Sagio (2015)

Keempat, ciri khas pada *sungging ulat-ulatan* atau penggambaran wajah. Pada wayang kulit Gagrak Yogyakarta, teknik yang digunakan adalah *hsunggingan templek*. Artinya, detail wajah seperti mata dan bibir tidak ditatah atau dibludir secara timbul, melainkan hanya diaplikasikan dengan pewarnaan. Secara spesifik, muka hitam akan diwarnai dengan merah, dan kadang-kadang pada bagian alis dikontur dengan warna emas untuk memberikan dimensi dan ketegasan ekspresi (Sunarto, 1989).



Gambar 6. Sungging Ulat-Ulatan Kera (Kapi) Gaya Yogyakarta

Sumber: Koleksi Griya Ukir Kulit Sagio (2015)

Kelima, *sunggingan drenjeman*, yaitu detail garis-garis tipis yang sering digunakan untuk mempertegas kontur atau tekstur, pada wayang kulit *drenjeman*, Gagrak Yogyakarta hanya menggunakan warna hitam saja (Sunarto, 1989). Penggunaan warna tunggal ini mendukung kesan yang rapi dan elegan, sesuai dengan karakteristik visual gagrak Yogyakarta.



Gambar 7. Sungging Drenjeman, Gaya Yogyakarta

Sumber: Koleksi Griya Ukir Kulit Sagio (2015)

Terakhir, pada bagian *siten-siten* atau *lemahan*, yaitu area di antara kaki depan dan kaki belakang wayang yang sering dihiasi dengan motif tanah atau pijakan, umumnya menggunakan warna merah (Sunarto, 1989). Penggunaan warna merah pada area ini memberikan kesan kekuatan, keberanian, atau terkadang sebagai latar belakang yang kontras untuk menonjolkan figur wayang. Secara keseluruhan, keenam ciri *sunggingan* ini tidak hanya menunjukkan kekayaan teknis, tetapi juga merefleksikan interpretasi artistik dan filosofis seniman wayang kulit Gagrak Yogyakarta dalam menghadirkan tokoh-tokoh pewayangan dengan keindahan dan makna yang mendalam.



Gambar 8. *Sungging Siten-Siten* atau *Lemahan* Gaya Yogyakarta

Sumber: Ima Novilasari (2025)

4. Proses *Sungging* Tradisional Wayang Kulit *Kethek Rucah*: Kapi Menda

Proses *sungging* pada wayang kulit *Kethek Rucah*, seperti tokoh Kapi Menda, merupakan serangkaian tahapan sistematis yang esensial dalam memberikan karakter visual dan makna simbolis pada setiap figur wayang. Setiap langkah menuntut ketelitian dan pemahaman pakem Gagrak Yogyakarta.

a. Penyiapan Alat dan Bahan

Tahap awal melibatkan penyiapan seluruh perkakas dan material yang diperlukan untuk proses pewarnaan. Alat-alat utama yang digunakan meliputi:

- 1). Kuas: Terdapat berbagai jenis kuas dengan fungsi spesifik. Kuas *dasaran* memiliki ujung datar untuk aplikasi warna dasar yang merata. Kuas *prada* memiliki ujung bulat untuk aplikasi warna emas agar lebih banyak menyerap cairan ancur. Kuas *tlacapan/sawutan* memiliki ujung yang sangat runcing, memudahkan pembuatan lapisan warna yang halus dan kecil. Terakhir, *kuas cawen* merupakan kuas terkecil, berfungsi untuk membuat guratan-guratan detail.
- 2). Palet: Digunakan sebagai wadah untuk mencampur warna.
- 3). Pensil: Digunakan untuk membuat sketsa atau menandai area *sungging*



Gambar 9. Peralatan *Sungging*

Sumber: Ima Novilasari (2025)

Adapun bahan-bahan yang digunakan adalah:

- 1). Wayang *gebingan Kethek Rucah*: Kapi Menda: Merupakan objek utama yang akan *disungging*, yaitu wayang kulit yang telah selesai ditatah.



Gambar 10. **Wayang Gebingan Kethek Rucak: Kapi Menda**

Sumber: Ima Novilasari (2024)

- 2). Cat akrilik: Digunakan dalam berbagai pigmen dasar seperti putih, merah, kuning, kuneng, biru, hitam, dan brom.
- 3). Clear/Vernis: Digunakan sebagai pelindung akhir dan pemberi kilau pada permukaan wayang.
- 4). Rachol: Bahan pelarut atau pengencer cat yang mungkin juga berfungsi sebagai perekat atau media khusus lainnya.



Gambar 11. **Bahan-Bahan Sungging**

Sumber: Ima Novilasari (2025)

b. Tahapan Praktis *Sungging*

Setelah alat dan bahan siap, proses *sungging* dilakukan secara bertahap dan berurutan:

- 1). Pengamplasan Wayang *Gebingan*: Wayang yang telah ditatah diamplas untuk menghaluskan permukaan kulit. Setelah itu, wayang dilap menggunakan kain yang sedikit basah untuk mengangkat butiran kulit sisa pengamplasan.



Gambar 12. Pengamplasan Wayang Gebingan

Sumber: Ima Novilasari (2024)

- 2). **Pemberian Warna Dasar:** Warna kuning diaplikasikan sebagai warna dasar untuk menutup pori-pori kulit wayang, menciptakan permukaan yang siap untuk pewarnaan selanjutnya.



Gambar 13. Pemberian Warna Dasar

Sumber: Ima Novilasari (2024)

- 3). **Dikuwuk:** Setelah warna dasar, wayang dikuwuk menggunakan botol kaca. Proses ini bertujuan untuk meratakan dan memadatkan warna dasar pada kulit wayang.



Gambar 14. Dikuwuk

Sumber: Ima Novilasari (2024)

- 4). **Aplikasi Warna Putih:** Warna putih dioleskan secara merata pada bagian wayang yang akan diwarnai, kecuali area untuk warna emas. Proses ini diulang berkali-kali untuk memastikan warna merata, namun tidak boleh terlalu tebal agar tidak merusak detail tatahan.



Gambar 15. Aplikasi Warna Putih

Sumber: Ima Novilasari (2024)

- 5). Pewarnaan Merah Bergradasi: Warna merah diaplikasikan dalam tiga tahap untuk menciptakan efek gradasi:
 - a). Merah ke-1: Dimulai dengan warna merah jambu, yang dibuat dari campuran warna putih dan sedikit merah.
 - b). Merah ke-2: Menggunakan warna merah asli.
 - c). Merah ke-3: Dibuat dari campuran warna merah dan sedikit hitam.



Gambar 16. Pewarnaan Merah Bergradasi

Sumber: Ima Novilasari (2024)

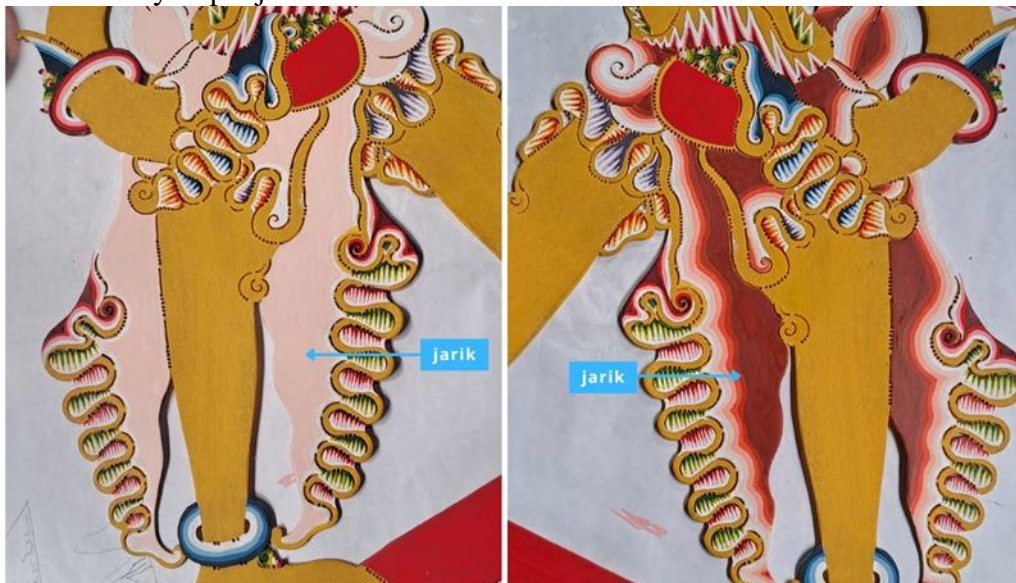
- 6). Penerapan Teknik *Sawutan*: Teknik *sawutan* merah dan hijau diterapkan untuk memberikan detail motif yang halus. Warna hijau sendiri dibuat dengan mencampur kuning dan sedikit biru, menghasilkan gradasi dari hijau muda hingga hijau tua.



Gambar 17. Penerapan Teknik Sawutan

Sumber: Ima Novilasari (2024)

- 7). Pewarnaan Biru dan *Sawutan* Orange: Setelah itu, aplikasi warna biru dilakukan dari biru muda hingga tua, diikuti dengan pembuatan *sawutan* orange.
- 8). *Sungging* Detail Khusus: Beberapa detail penting yang *disungging* meliputi:
 - a). *Sungging* Jarik Orange: Memberikan motif pada kain atau ornamen yang menyerupai jarik.



Gambar 18. Sungging Jarik Orange

Sumber: Ima Novilasari (2024)

- b). Mewarnai Rambut: Menggunakan gradasi warna putih, abu-abu, hingga hitam untuk memberikan dimensi pada rambut.



Gambar 19. Mewarnai Rambut

Sumber: Ima Novilasari (2024)

- c). *Sungging Tanduk*: Menerapkan gradasi abu-abu menuju hitam untuk menggambarkan tanduk pada wayang Kapi Menda.



Gambar 20. Sungging Tanduk

Sumber: Ima Novilasari (2024)

- d). *Bludiran*: Aplikasi *bludiran* dilakukan pada bagian tertentu, memberikan efek tekstur timbul.



Gambar 21. Penerapan Bludiran

Sumber: Ima Novilasari (2024)

- b. *Garis*: Tahap ini melibatkan pembuatan ornamen garis seperti *sawutan*, *inten gede*, *tlacapan*, dan *kentawala* pada berbagai bagian wayang.



Gambar 22. Proses Nyawi

Sumber: Ima Novilasari (2024)

- c. *Anggiyu, Drenjeman, Ngisen-iseni, Nyisik*:
- 1). *Anggiyu*: Proses ini kemungkinan berkaitan dengan pengeringan atau persiapan sebelum detail titik.
 - 2). *Drenjeman*: Pembuatan ornamen titik-titik kecil untuk detail tambahan.
 - 3). *Ngisen-iseni*: Mengisi area tertentu dengan warna atau detail.
 - 4). *Nyisik*: Proses detail yang menyerupai sisik atau pola tertentu.



Gambar 23. Penerapan Drenjeman

Sumber: Ima Novilasari (2024)

- d. *Pewarnaan Muka*: Muka wayang diberi warna sesuai pakem, yang mungkin melibatkan pengaplikasian lapisan tipis untuk meratakan warna.



Gambar 24. Penerapan Muka

Sumber: Ima Novilasari (2024)

- e. *Aplikasi Warna Emas, Mbalesi, Ngulat-ulati*: Warna emas diaplikasikan pada bagian tertentu, diikuti dengan proses mbalesi (merapikan atau mengulang warna) dan ngulat-ulati (mempertegas detail mata atau ekspresi wajah).
- f. *Mangsi dan Ngedus Vernis*: Tahap akhir adalah aplikasi mangsi (tinta hitam) untuk garis-garis tegas, dan terakhir ngedus vernis sebagai lapisan pelindung dan pemberi kilau pada seluruh *sunggingan*.



Gambar 25. Hasil *Sungging* Tradisional Wayang *Kethek Rucuh*: Kapi Menda

Sumber: Ima Novilasari (2024)

Proses *sungging* pada wayang kulit *Kethek Rucuh*, khususnya tokoh Kapi Menda, tidak sekadar merupakan tahapan teknis pewarnaan, melainkan sebuah manifestasi kompleks dari tradisi seni rupa dan semiotika pewayangan Gagrak Yogyakarta. Melalui implementasi tahapan yang sistematis dan detail, hasil *sunggingan* wayang *Kethek Rucuh* Kapi Menda tidak hanya memenuhi standar keindahan visual sesuai pakem yang berlaku, tetapi secara substansial juga merefleksikan karakter dan identitas tokoh secara mendalam.

Kesesuaian dengan pakem Gagrak Yogyakarta tercermin dari pilihan warna, gradasi, serta teknik aplikasi yang khas. Setiap sapuan kuas, mulai dari warna dasar hingga detail terkecil seperti *nyawi* dan *drenjeman*, memiliki tujuan artistik dan fungsional. Keselarasan warna dan presisi garis pada Kapi Menda, yang merupakan tokoh kera dengan perpaduan karakteristik unik, menjadi representasi visual dari watak jujur, setia, dan patuh yang melekat padanya.

Lebih dari itu, *sunggingan* pada Kapi Menda turut menguatkan fungsi semiotika wayang sebagai media penyampai pesan moral dan filosofis. Warna, sebagai salah satu elemen utama dalam *sunggingan*, secara intrinsik memiliki nilai simbolis yang kaya (Ciptosangkono, 1986). Meskipun secara umum wayang *Kethek Rucuh* sering diasosiasikan dengan watak negatif, Kapi Menda dengan *sunggingannya* justru menonjolkan sifat positifnya, seperti kesetiaan yang digambarkan melalui pemilihan dan penempatan warna yang harmonis pada sosoknya. Dengan demikian, keindahan visual yang dihasilkan dari teknik *sungging* yang detail tidak hanya memanjakan mata penonton, tetapi juga memfasilitasi pemahaman audiens terhadap karakteristik dan peran tokoh dalam narasi pewayangan, sekaligus melestarikan kekayaan estetika dan filosofi seni wayang kulit Gagrak Yogyakarta.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini telah mendeskripsikan secara komprehensif teknik *sungging* tradisional pada wayang kulit *Kethek Rucuh*, dengan fokus studi kasus pada tokoh Kapi Menda di Griya Ukir Kulit Sagio, Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Griya Ukir Kulit Sagio merupakan pusat pembuatan wayang kulit yang konsisten melestarikan teknik tradisional sejak

didirikan pada tahun 1962 dan memiliki reputasi tinggi dalam menghasilkan wayang kulit berkualitas. Komitmen ini diperkuat dengan peran Sagio sebagai pemilik dan abdi dalam Keraton Yogyakarta yang bertanggung jawab merawat wayang-wayang keraton, serta keahliannya sebagai instruktur dan maestro wayang kulit yang diakui secara nasional maupun internasional.

Teknik *sungging* tradisional pada wayang kulit Gagrak Yogyakarta, termasuk Kapi Menda, tidak hanya berfungsi memperindah penampilan, tetapi juga memiliki nilai simbolis mendalam yang merefleksikan karakter tokoh dan nilai budaya masyarakat. Proses *sungging* Kapi Menda melibatkan tahapan sistematis, dimulai dari penyiapan alat dan bahan, seperti berbagai jenis kuas (dasaran, prada, *tlacapan lsawutan*, *cawen*) dan cat akrilik, hingga tahapan praktis yang meliputi pengamplasan, pemberian warna dasar (kuning), proses *dikuwuk*, aplikasi warna putih, pewarnaan merah bergradasi, penerapan teknik *sawutan* (merah dan hijau), pewarnaan biru, *sawutan orange*, *sungging* detail khusus (jarik, rambut, tanduk, *bludiran*), proses *nyawi* (ornamen garis seperti *sawutan*, *inten gede*, *tlacapan*, *kentawala*), *anggiyu*, *drenjeman* (ornamen titik), *ngisen-iseni*, *nyisik*, pewarnaan muka, *ngedus*, aplikasi warna emas, *mbalesi*, *ngulat-ulati*, *mangsi*, dan *ngedus vernis* sebagai penyelesaian akhir. Setiap tahapan ini menuntut kecermatan, ketelitian, dan keahlian khusus dalam teknik pelaksanaan serta pencampuran warna, yang menghasilkan *sunggingan* yang rapi dan pakem sesuai Gagrak Yogyakarta.

Secara spesifik, Kapi Menda, sebagai tokoh *Kethek Rucak* yang dahulunya berwujud manusia dan kemudian bertransformasi menjadi kera, digambarkan dengan wujud hibrida monyet-kambing dan memiliki watak jujur, setia, serta patuh. Teknik *sungging* yang diterapkan pada Kapi Menda ini tidak hanya memperkuat identitas visualnya, tetapi juga menyampaikan pesan simbolik yang terkandung dalam cerita pewayangan. Keberhasilan Griya Ukir Kulit Sagio dalam mempertahankan dan menerapkan teknik *sungging* tradisional ini menjadi bukti nyata komitmen terhadap pelestarian seni wayang kulit Gagrak Yogyakarta, sekaligus memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan di bidang *sungging* wayang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ciptosangkono, A. (1986). *Wayang Kulit Purwa: Ciri-ciri dan Makna Simbolis*. Yogyakarta: Yayasan Seni Wayang.
- Ciptowardoyo. (1985). *Wayang sebagai Media Pendidik Ditinjau dari Arti Maknawi dan Arti Filosofis*, Yogyakarta: Proyek Pengembangan Permuseuman Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Guntur, G. (2016). *Metode Penelitian Artistik*. Surakarta: ISI Pers.
- Haryono, T. (2004). *Seni Pertunjukan Wayang Kulit Yogyakarta: Sebuah Tinjauan Filosofis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mulyono, S. (1978). *Wayang: Asal-Usul, Filsafat, dan Masa Depan*. Jakarta: Gunung Agung.
- Murtiyoso, B. (2017). *Tokoh-tokoh Wayang Purwa Gaya Yogyakarta*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Sagio & Samsugi. (2015). *Wayang Kulit Gagrak Yogyakarta: Morfologi, Tatahan, sunggingan dan Teknik Pembuatannya*. Yogyakarta: Dinas DIKPORA DIY.
- Soedarsono, R. M. (1997). *Wayang Wong: Dramatari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sulardi. (2010). Representasi Watak dalam Wayang Kulit Gagrak Yogyakarta. *Jurnal Seni Pertunjukan*, 2(1), 45-58.

- Sunarto. (2014). *Seni Tatah Sungging Kulit: Bentuk, Alat, Teknik, Bahan dan Proses Perwujudannya*. Yogyakarta: Cipta Media
- Sunarto & Sagio. (2019). *Wayang Kulit Gaya Yogyakarta, Bentuk dan Ceritanya*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan DIY.