

VISUALISASI KARAKTER PRAMODAWARDHANI DENGAN PENDEKATAN FIKSI SEJARAH

Noor Latif CM

Jurusan Desain Komunikasi Visual, School of Design, BINUS University
Jln. K.H. Syahdan No 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480
lateevhaq@gmail.com

ABSTRACT

The figure of Pramodawardhani is a key figure in the history of Indonesia on the eighth century in Java. With these considerations, efforts to revive the character of Pramodawardhani are to contribute to the enrichment of Indonesian visual reference. At least, relics of artifacts at the time made the history of classical Indonesia experience confusion on trace of the story and visualization of its history. Visual reconstruction effort with fictional approach is way out to realize the data fragments both verbal and visual in visual understanding of the past with contemporary social norms perspective. Attributes that carried Pramodawardhani as being aristocratic Javanese classical land become static character without the frenzied of his supernatural power wrapping as a superhero. The fiction building which legally understands the metaphoric fact into an understanding of the modern imagination is the arena of visual reconstruction in some cases ever. Partial understanding of the history of Indonesia's visual reference product presented by social media has been widely biased in visual building physically. The main cause boils down to the lack of fundamental studies in visual reconstruction pattern which is too premature to conduct the studies.

Keywords: *caharacter visualization, Pramodawardhani, history fiction*

ABSTRAK

Sosok Pramodawardhani adalah tokoh kunci dalam sejarah Indonesia abad ke-8 di tanah Jawa. Dengan pertimbangan tersebut, upaya menghidupkan karakter Pramodawardhani merupakan upaya sumbangsih terhadap pengkayaan referensi visual Bangsa Indonesia. Sedikitnya peninggalan artefak pada waktu itu, membuat sejarah Indonesia klasik mengalami kesimpangsiuran runut cerita dan visualisasi dalam pembentukan kisah sejarahnya. Upaya rekontruksi visual dengan pendekatan fiksi merupakan jalan keluar untuk mewujudkan serpihan data baik verbal maupun visual dalam pemahaman visual masa lampau dengan sudut pandang norma sosial kekinian. Atribut yang disandang Pramodawardhani sebagai sosok aristokrasi klasik tanah Jawa menjadi karakter yang statis tanpa balutan hingar-bingar kedigdayaannya sebagai superhero. Bangunan fiksi yang secara sah memahfumkan metaforik fakta ke dalam pemahaman imajinasi modern, merupakan arena rekontruksi visual dalam beberapa kasus yang pernah ada. Pemahaman secara parsial terhadap produk referensi visual sejarah Indonesia klasik yang disuguhkan media-media sosial selama ini banyak mengalami bias dalam bangunan visual secara fisik. Penyebab utamanya bermuara pada lemahnya kajian fundamental dalam pola rekontruksi visual yang terlalu premature dalam melakukan kajiannya.

Kata kunci: *visualisasi karakter, Pramodawardhani, fiksi sejarah*

PENDAHULUAN

Sajian hiburan yang mengangkat cerita sejarah sering kita jumpai di layar kaca, layar lebar, dan media cetak dalam bentuk komik, menghadirkan visualisasi tokoh pelaku sejarah. Banyak sekali tokoh masa lampau yang tiba-tiba muncul sebagai superhero di benak pemirsa. Terkadang kita sebagai pemirsa yang tidak menguasai betul rentetan sejarah tidak bisa membedakan sejauh mana rekayasa terhadap peran tokoh ini terhadap sejarah. Legenda, dongeng, dan rangkaian cerita baru yang disusun oleh pengarang cerita menjadi kabur tatkala kita mencoba menyinkronkan dengan fakta sejarah yang sebenarnya. Mahesa Jenar misalnya, sebuah tokoh rekaan karangan SH Mintarja yang disisipkan dalam cerita sejarah Mataram Baru. Tokoh Mahesa Jenar menjadi hidup di masyarakat, seakan-akan tokoh tersebut benar-benar pernah ada. Kepiawaian pengarang cerita menampilkan karakter bentukan baru menjadi sosok yang hidup menjadi kata kunci dari keberhasilannya. Masih banyak lagi tokoh sejarah baik yang bersifat fiktif maupun nyata bermunculan menghinggapai benak *audience* sebagai penikmat hiburan. Keberhasilan karakter yang muncul secara verbal tidak diimbangi dengan keberhasilan pembentukan karakter secara visual.

Dengan jelas kita ingat di era 80-an sosok Brama kumbara yang melegenda lewat sandiwara radio menjadi sangat mengecewakan di benak pemirsa tatkala upaya memvisualkannya kedalam layar lebar oleh sutradara Imam Tantowi gagal total tidak sesuai dengan keinginan imajinasi pemirsa. Belum lagi kalau kita kaji lebih dalam tentang kesesuaian visualisasi dengan realitas waktu lampau. Kajian visual yang mengupas tentang peradaban Indonesia Kuno sangat langka, bahkan hampir dapat dikatakan tidak ada. Minimnya artefak yang ditinggalkannya menjadi penyebab utama susahny kita jumpai kajian visual tersebut. Kalau kita amati atau cermati lebih dalam, kita akan menjumpai banyak cerita yang bersetting sejarah dengan kurun waktu yang berbeda-beda tetapi memiliki tampilan visual yang hampir sama. Perlu kita ingat keragaman di Indonesia sangatlah kompleks yang menyelimuti berbagai macam sendi kehidupan dalam pembentukan masyarakat Indonesia modern.

Dalam kurun waktu yang sama saja keragaman di Indonesia dikayakan oleh perbedaan struktur geografis. Apalagi kalau kita tinjau dari perbedaan kurun waktu yang membentuk proses terjadinya kehidupan bermasyarakat di Indonesia. Proses asimilasi budaya secara aktif telah sering dilakukan nenek moyang kita para penghuni kepulauan Nusantara ini. Maka dari itu jelas akan menjadi salah secara esensi visual apabila kita menghadirkan cerita yang di dalamnya kita jumpai Tokoh sentral dari kurun waktu yang berbeda tampil dalam balutan visual yang sama. Minimnya referensi visual dalam masyarakat layak mendapat perhatian yang cukup serius untuk dapat mendudukan permasalahan yang ada dengan benar. Fundamental referensi visual yang dapat dipertanggungjawabkan keabsahan rujukan datanya menjadi modal kelangsungan perkembangan keilmuan baik formal maupun hiburan di negeri ini.

Puncak kejayaan era klasik kuno Indonesia pada abad ke-IX ditandai dengan berdirinya bangunan-bangunan monumental di dataran tanah Jawa pada waktu itu. Kemegahan Borobudur yang termasyhur hingga saat ini menyimpan banyak misteri tentang proses berdirinya dan nilai fungsi dari bangunan tersebut. Kehadiran Borobudur oleh Samaratungga raja Mataram Kuno dari wangsa Syailendra yang memeluk agama Budha menjadi salah satu saksi sepak terjang tokoh wanita yang menjadi sosok utama di era itu. Pramodawardhani adalah anak sulung Samaratungga yang namanya tercatat di beberapa prasasti yang terbit diseputar abad ke-IX di tanah Jawa khususnya kerajaan Medang I Bhumi Mataram. Perannya dalam beberapa peristiwa besar pada waktu itu cukup menjadi dasar bahwa sosok Pramodawardhani dan atribut yang menyertainya layak diangkat sebagai tema sentral dalam rekonstruksi visual dengan pendekatan fiksi sejarah.

Perspektif wanita Jawa dengan segala batasan norma sosialnya dibenturkan dengan sisi lain Pramodawardhani dalam kancah kepemimpinannya dalam mengelola konflik yang terjadi, menjadi

nilai jual yang patut disuguhkan sebagai perbendaharaan referensi karakter yang tervisualisasikan. Tampilan visualisasi dengan tingkat kepatuhan terhadap norma sosial dan budaya menjadi menarik ketika karakter Superhero melekat didalam atribut yang disandangnya. Pemahaman superhero dalam lintas gender sering sekali disuguhkan sebagai komoditas karakter di ranah hiburan seperti Cat Women, Xena, Wonder Women, Under World, Batgirl. Kemampuan garap terhadap karakter perempuan ke dalam kancah keperkasaan laki-laki menjadi modal pemicu daya tarik materi hiburan. Keunikan sosok Pramodawardhani sebagai perempuan timur menyandang atribut yang sangat berbeda dengan peran karakter superhero wanita yang terbangun di dunia barat.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dengan tipe studi literatur untuk mendapatkan gambaran nyata terkait sosok Pramodawardhani yang menjadi tokoh kunci dalam sejarah Indonesia abad VIII di tanah Jawa. Kemudian, dilakukan visualisasi, yaitu proses rekonstruksi visual, terhadap tokoh tersebut untuk disajikan ke masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses visualisasi karakter Pramodawardhani akan melibatkan interpretasi subjektif dalam mengkaji jalinan data yang telah tersedia. Detail dari bagian kerangka visual yang tidak memiliki akar rumput data yang kuat memungkinkan tumbuhnya ruang imajinasi dalam proses penafsiran visualnya. Sebelum kita membahas lebih jauh, perlulah kiranya untuk menyamakan persepsi di dalam istilah utama yang kita gunakan. Pemahaman istilah dalam kesetaraan diharapkan untuk dapat mengurangi kemungkinan persepsi lain dalam menafsirkan istilah yang kita gunakan sehingga batasan akan pembahasan akan menjadi jelas.

Visualisasi adalah sebuah proses aktif perubahan materi baik verbal maupun persepsi abstrak menjadi bangunan bentuk tertentu yang dapat direspons oleh indra penglihatan. Hasil akhirnya dapat berbentuk tiga dimensional maupun dua dimensional. Penggunaan kata tersebut di masyarakat sering berkaitan dengan area kreatif seperti aktivitas Desain dan Kesenirupaan.

Karakter adalah sosok peran imajinatif dengan kekhasan atributnya yang terdefiniskan secara verbal maupun visual dalam satu kesatuan konsep yang terintegrasi untuk mendukung jalinan cerita pada sebuah suguhan produk hiburan maupun non-hiburan. Istilah karakter ini sering kali digunakan dalam produk Animasi atau Film. Keberhasilan sebuah karakter menguasai ruang imajinatif pemirsanya dapat melesat mengungguli media pembawanya. Superman tidak lagi menjadi ikon dari film atau comic yang pernah diterbitkan. Superman sudah menjadi ikon dari perjalanan budaya masyarakat modern yang tidak sekadar berbicara alur cerita dari produk medianya.

Fiksi sejarah adalah alur cerita rekaan yang mengacu pada alur cerita sebenarnya yang terjadi pada masa lampau. Sedangkan pemahaman fiksi secara umum adalah bercampurnya alur rekaan dan alur realitas secara proporsional terklasifikasikan ke dalam kadar yang berbeda-beda. Pemilahan berdasarkan bercampurnya kadar fakta dan rekaan secara umum terbagi menjadi tiga format yaitu fiksi murni, fiksi semu dan fiksi gabungan.

Fiksi murni adalah alur cerita yang berada di dalamnya terbentuk dari rekaan semata, baik *setting* maupun karakter yang terdapat di dalamnya tidak pernah ada secara empirik. Hasil reka imajinasi adalah material utama dalam pembangunan alur cerita. Film Avatar karya James Cameroon

adalah contoh fiksi penuh di mana alur cerita baik *setting* lokasi maupun karakter yang mendukung alur cerita tersebut adalah rekaan semata.

Fiksi semu adalah alur cerita yang membangunnya tersusun dari rentetan fakta yang ada, tetapi dalam penyuguhannya berdasarkan penafsiran visual yang merujuk kepada uraian verbal. Hal ini sering terjadi di dalam penyuguhan cerita yang berbau unsur sejarah. Untuk mendapatkan ketepatan visual sesuai dengan fakta pada waktu terjadinya peristiwa sangatlah mustahil. Dalam fiksi semu ini akurasi fakta dengan sajian cerita hampir mencapai titik sempurna.

Pada fiksi gabungan alur ceritanya tersusun dari rangkaian kisah nyata dengan pendekatan tafsir visual yang di dalamnya menyelipkan tokoh atau *setting* hasil imajinasi penuh. Produk imajinasi ini akan berbaur dengan fakta yang ada dan pada akhirnya perbedaan antara fakta dan rekayasa menjadi semu atau kabur. Hal ini pernah terjadi di dalam karya SH Mintarja yang berjudul *Api di bukit menoreh*. Karakter Mahesa Jenar hasil imajinasi penuh dari sang penulis cerita seakan-akan adalah tokoh penting yang pernah ada dalam sejarah Kerajaan Mataram Baru, sehingga tim sepak bola Semarang pun memberi julukan timnya dengan gelar Pasukan Mahesa Jenar. Tokoh Mahesa Jenar begitu hidup di benak penikmat ceritanya sehingga mengaburkan antara fakta dan rekayasa.

Format yang sering digunakan dalam Fiksi Sejarah adalah Fiksi Semu dan fiksi Gabungan. Ketersediaan data adalah kunci dari keberhasilan Fiksi Semu mendekati realitas masa lampau. Kehidupan Romawi Kuno, Yunani Kuno dan peradaban besar lainnya yang berada di otak kita adalah hasil dari tafsir visual atas artefak yang telah mereka tinggalkan. Fiksi semu berusaha membangunnya seakan kejadian nyata pada waktu itu sama persis seperti yang kita saksikan di layar lebar maupun layar kaca.

Pramodawardhani adalah fakta sejarah yang hampir tidak ada referensi yang menggarap secara visual. Penggambaran karakter Pramodawardhani masih sangat buram kalau kita lihat dari sisi visual. Perlu upaya penuh untuk mewujudkan sosok karakter yang sebelumnya belum pernah terbangun. Tanggung jawab moral atas sebuah referensi visual yang nantinya diharapkan dapat menjadi referensi publik untuk menggali kehidupan Indonesia kuno menjadikan proyek ini sangat penting.

Tahapan rekonstruksi visual dalam mengupas sosok pramodawardhani dibutuhkan pendekatan dalam penggalian data, mengingat keterbatasan data yang ada akan sulit kalau kita mengandalkan artefak yang telah ditinggalkan saja. Kendala yang ada yaitu: (1) belum adanya alat rekam gambar seperti foto maupun video sehingga gambaran nyata tentang Pramodawardhani tidak jelas; (2) peninggalan dalam bentuk patung ataupun relief yang merujuk pada sosok Pramodawardhani tidak ada; (3) tidak adanya penggambaran secara verbal melalui prasasti tentang sosok Pramodawardhani secara fisik; (4) minimnya prasasti yang ditinggalkan pada era itu yang dapat menggambarkan struktur kehidupan masyarakat secara detail; (5) belum adanya penggarapan sosok Pramodawardhani secara visual sebelumnya atau bahkan penggambaran secara visual sosok karakter ataupun setting kehidupan pada era itu pun belum ada secara benar.

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan tahapan dalam melakukan pendekatan dalam mengurai sosok pramodawardhani secara visual. Meskipun kita tidak dapat melakukan tafsiran visual secara langsung, paling tidak dapat menjembatani bias tafsiran karena melebarnya proses imajinasi. Pendekatan dalam penggalian data untuk dapat direkonstruksi secara visual.

Visual Comparative

Merupakan proses rekonstruksi visual yang bertumpu pada berbagai macam data yang mempunyai keterikatan waktu dan budaya ditempat yang berbeda. Analisis atas pecahan data tersebut

direduksi untuk menentukan benang merah akar permasalahan visual. Keterikatan waktu dapat menggambarkan permasalahan budaya secara global atas kejadian fisik dan non-fisik yang menyelimuti sosok Pramodawardhani di tanah Jawa. India adalah rumpun bangsa yang terikat erat dengan Indonesia pada waktu itu secara budaya, mempunyai pengaruh yang kuat terhadap struktur budaya masyarakat Indonesia pada waktu itu. Peradaban India yang ditransformasikan ke Nusantara khususnya tanah Jawa melalui kalangan Ksatria dan Brahmana memiliki peran strategis terhadap perkembangan struktur budaya hingga masuknya era Islam di dalam sistem kerajaan kerajaan di tanah Jawa. Istilah Indianisasi sangat populer untuk menggambarkan situasi budaya dan sosial pada era tersebut. India pada waktu itu yang diawali oleh pengaruh Dinasti Gupta sangatlah relevan untuk dapat dijadikan proses pembandingan untuk menemukan benang merah secara visual.

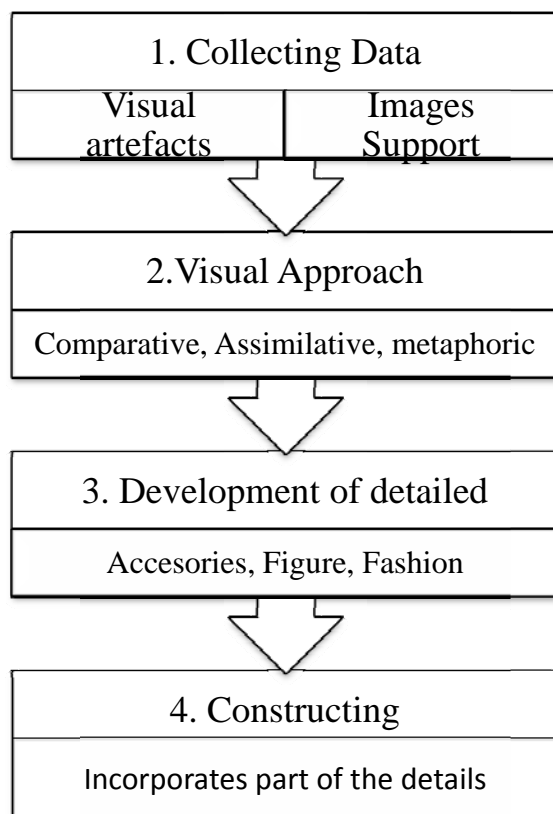
Visual Assimilative

Merupakan proses rekonstruksi visual yang bertumpu pada kesamaan geografis dengan acuan waktu yang berbeda. Era Klasik baru Indonesia lebih banyak meninggalkan artefak dari pada era sebelumnya era klasik kuno. Majapahit adalah kerajaan di tanah Jawa yang berdiri di era klasik baru dengan sedemikian besar peninggalan artefaknya dapat menjadi daya dorong untuk mewujudkan bentukan visual sosok Pramodawardhani. Perbedaan kurun waktu agaknya dapat direduksi dengan kesamaan budaya yang sangat kuat tentang pranata fisik dan non-fisik. Rekayasa visual untuk menjerjemahkan atribut fisik untuk diambil sebagai bagian dari rekonstruksi visual sosok Pramodawardhani inilah yang disebut proses asimilasi visual.

Visual Metaphoric

Merupakan proses rekonstruksi visual yang menitikberatkan kepada kebutuhan daya jual produk visual. Konektivitas data lebih bersifat umum dan terkait dengan kebutuhan visual masa kini tentang persepsi kekunoan dan bangunan superhero sebagai pembangun karakter. Nilai ungkap visual tidak mencermati dari detail fisik, tetapi lebih pada tampilan global sang karakter dapat menjadi idola pemirsanya dengan kehebohan atribut yang telah direkayasa. Xena dengan balutan pakaian seksinya dan keelokan parasnya, tetapi tangguh dalam menyelesaikan konflik fisik dengan atribut penunjang seperti senjata yang berbentuk bundar menjadi daya jual karakter di mata pemirsanya. Xena yang jika dikaitkan dengan analogi waktu itu (*setting* waktu keberadaan Xena) mustahil kita menemukan sosok fisik dengan dengan balutan visual yang relevan dengan konsumsi visual secara modern. Proses Visual Metaphoric Xena dibutuhkan untuk menjual Xena ke area konsumsi visual yang komersial. Sebagai sosok yang nantinya diharapkan dapat menjadi ikon karakter pada zamannya akan mustahil dapat diterima masyarakat pemirsa sebagai primadona apabila proses yang dilalui Xena tidak dilaluinya juga.

Di bawah ini akan dipaparkan secara sistematis rangkaian kerja penggarapan rekonstruksi visual atas Pramodawardhani sesuai dengan alur yang akan digunakan. Rangkaian sistematika ini minimal dapat memberi gambaran dengan jelas proses yang dilalui untuk memecahkan proses rekonstruksinya itu sendiri.



Gambar 1 Skema Proses Rekontruksi Visual Sosok Karakter Pramodawardhani

Berdasarkan urutan proses di atas dibutuhkan pemahaman aspek-aspek untuk merealisasikan tahap 3 dan tahap 4. Kebutuhan *output* visual dalam bentuk konsep gambar yang nantinya dapat di kembangkan kedalam medium lain seperti Fotografi, Animasi, maupun Video. Keberhasilan Tahap 3 dan tahap 4 sangat dipengaruhi oleh kemampuan teknis dalam menggambar. Tanpa itu, tahap 1 dan tahap 2 menjadi tiada artinya meskipun tingkat keberhasilan tahap tersebut sangat maksimal. Ketelitian dalam tahap 2 sangat memengaruhi tahap selanjutnya. Tahap 2 ini sebagai kompas penentu arah konsep visual, untuk dibawa ke arah yang dibutuhkan dalam proses keberhasilan rekonstruksi visual tersebut.

Berdasarkan tahapan proses di atas, data terbagi kedalam tiga kelompok kategori untuk dapat memenuhi kebutuhan rekonstruksi visual. Katagori data tersebut, yaitu: (1) data visual yang didapatkan dari peninggalan artefak yang berkaitan dengan tokoh utama; (2) data gambar pendukung yang relevan, dapat berupa Film dan lain-lain.

Data Visual

Legenda Roro Jonggrang adalah kisah percintaan yang berbau politis dengan *setting* di seputar pembuatan Candi Prambanan. Kisah tersebut dipercaya orang adalah penggambaran dari Rakai Pikatan yang digambarkan sebagai Bandung Bondowoso dan Pramodawardhani yang digambarkan sosok Roro Jonggrang (sebatas praduga kolektif). Di kompleks Candi Prambanan pada salah satu candi utamanya terdapat patung Bethari Durga yang diyakini masyarakat setempat sebagai patung Roro Jonggrang. Dengan telaah singkat patung tersebut dapat menjadi rujukan dari penggambaran Pramodawardhani. Di luar kebenaran cerita yang menyelimuti Roro Jonggrang dan kaitannya dengan Pramodawardhani, patung tersebut dapat memberikan gambaran kepada kita seputar tampilan fisik seorang wanita terhormat pada era itu. Dari tampilan patung tersebut dapat kita kaji beberapa fakta

visual yang ada yaitu: mahkota yang dikenakannya, kalung yang melingkar dari leher hingga menjulur ke perut, gelang tangan dan perhiasan lain, tidak adanya penutup buah dada, pakaian sebatas pusar yang diberi ikat pinggang, kain semacam selendang di samping pinggang, tidak menggunakan alas kaki.



Gambar 2 Patung Roro Jonggrang

Borobudur adalah candi Buddha Mahayana yang dibangun sekitar abad ke-VIII kurang lebih tepatnya tahun 824 M. Atas perintah Raja Samaratungga selaku penguasa Mataram Kuno pada waktu itu Candi Borobudur didirikan. Berdasarkan Prasasti Karangtengah, disebutkan bahwa Pramodawardhani menganugerahkan tanah sima untuk kamulan Bhumi Sambara. Pramodawardhani disebutkan sosok yang meresmikan terselesaikannya pembangunan Candi Borobudur setelah lima puluh tahun sebelumnya diresmikan pembangunannya oleh ayahnya, yaitu Raja Samaratungga. Latar belakang Candi Borobudur yang sangat erat keterikatannya dengan sosok Pramodawardhani menjadi bagian dari data visual yang sangat menarik. Borobudur banyak sekali meninggalkan data visual dalam bentuk relief yang terpahat di tubuhnya. Rentetan relief yang berisikan ajaran Buddha tersebut sarat dengan pesan moral yang diilustrasikan secara realis oleh pembuatnya. Adegan yang terdapat dalam relief tersebut dapat dipastikan tidak jauh berbeda dengan kondisi fisik masyarakat pada waktu itu. Imajinasi sang pembuatnya tidak akan lari terlalu jauh atas referensi visual yang pernah ia alami. Ketika kita hendak menggambarkan adegan kehidupan masyarakat Indonesia di abad ke-VIII, relief Borobudurlah yang dapat kita jadikan acuan valid. Dengan begitu, kita dapat merujuk relief Borobudur tersebut untuk melengkapi nilai bangun dari sosok Pramodawardhani.



Gambar 3 Relief yang menggambarkan Laki-laki dan Perempuan



Gambar 4 Relief yang menggambarkan Kalpataru dan beberapa karakter pendukung

Potongan relief di atas adalah sebagian kecil dari data visual mengenai relief Borobudur. Sebagian besar data relief termuat di dalam buku Lalitavistara yang tidak mungkin dihadirkan secara lengkap disini. Jika dicermati secara saksama, akan ditemui kesamaan visual ketika kita menggali patung Roro Jonggrang.

Data Visual Pendukung

Asoka adalah salah satu film India yang mengangkat cerita raja Asoka era India kuno. Dalam Film tersebut ditemukan sosok peran pembantu perempuan yang dibintangi Kareena Kapoor. Situasi penggambaran tentang kekunoan versi tafsir visual oleh *film maker* India layak digunakan sebagai data visual pembanding, mengingat Pramodawardhani hidup pada era Indianisasi.



Gambar 5 Poster Film Asoka

Era Indianisasi di Indonesia akan sangat memengaruhi pranata sosial budaya pada waktu itu. Pakaian adalah salah satu produk budaya yang mendapat pengaruh kuat dari proses Indianisasi itu sendiri. Banyaknya kontak fisik dengan elemen budaya India baik secara filosofis keagamaan hingga implementasi sosial memungkinkan hadirnya produk baru hasil dari asimilasi budaya tersebut. Perlu

ditelusuri berbagai macam dan ragam pakaian India untuk wanita yang mendekati data visual dari artefak yang ditinggalkan di Indonesia era klasik kuno.



Gambar 6 Pakaian wanita India

Jika diamati secara general, pakaian yang dipakai wanita India strukturnya mendekati patung Roro Jonggrang yang ada di Candi Prambanan. Terutama, yang paling mencolok adalah penggunaan kain untuk penutup badan bagian bawah.

Sosok karakter wanita yang diangkat sebagai superhero masa lampau dan didudukan di medan konflik fisik akan menjadi pertimbangan dalam menyusun karakter Pramodawardhani. Seperti yang telah dibahas, kekuatan wanita di medan konflik sangat menarik minat pemirsa untuk menjadikannya ikon. Daya jual yang ditawarkan atas karakter tersebut menjadi tinggi. Daya hidup karakter di benak pemirsa pun akan dapat bertahan cukup lama.



Gambar 7 Prajurit Wanita dalam Film



Gambar 8 Prajurit Wanita dalam Ilustrasi Gambar

Pramodawardhani adalah sosok karakter yang berasal dari Jawa. Tipikal wajahnya jelas bukan India apalagi Eropa dan China. Kecantikan Jawa yang menyimpan siasat menjadi landasan pembentukan tipe muka Pramodawardhani. Pendekatan melalui tipe wajah wanita Jawa masa kini dan foto-foto wanita Jawa masa lampau dapat memberikan solusi tipe wajah Pramodawardhani.



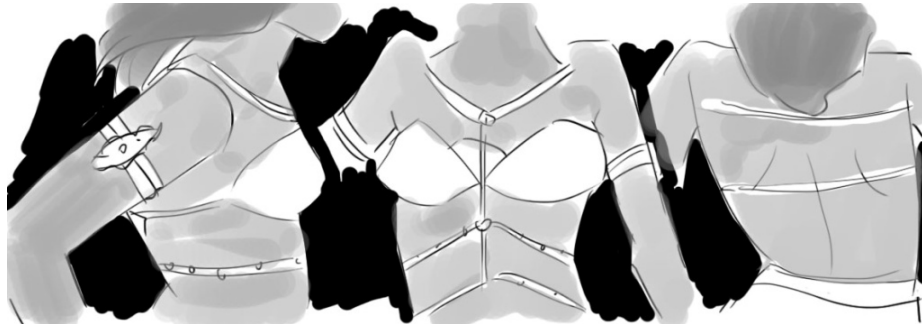
Gambar 9 Kinaryosih, Dian Sastro, Maudi Kusnaedi



Gambar 10 Wajah Wanita Jawa Tempo Dulu

Analisis dan Implementasi Visual

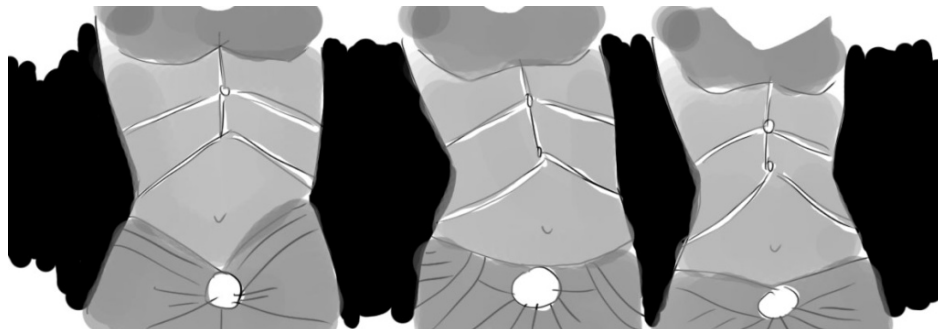
Berikut ini diuraikan secara visual dengan sketsa hal-hal yang menjadi atribut Pramodawardhani secara fisik. Pengembangan visual tersebut ini merujuk pada data yang telah tersaji.



Gambar 11 Konsep Perhiasan di Tubuh Pramodawardhani

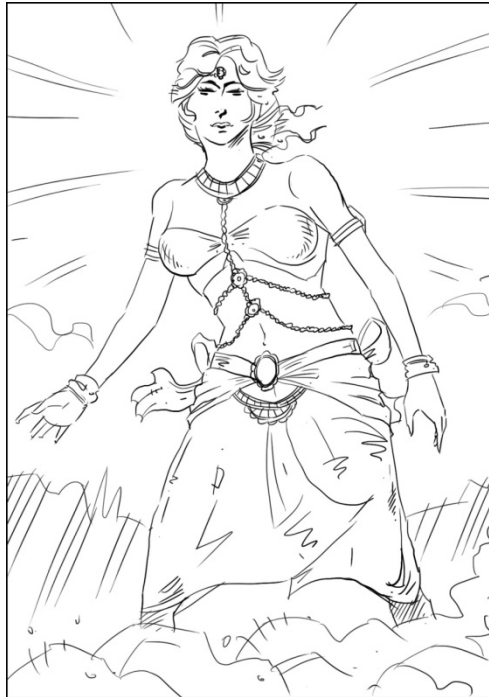


Gambar 12 Konsep Perhiasan di Kepala Pramodawardhani



Gambar 13 Konsep Penggunaan Kain Penutup pada Pramodawardhani

Gambar 11, 12 dan 13 adalah rangkaian metode analisis visual dengan menggunakan sketsa kasar. Dari analisis, tersusunlah patahan-patahan data visual sebagai material pembangun karakter Pramodawardhani. Gambar 14 berikut adalah hasil akhir dari rekayasa konstruksi visual atas karakter Pramodawardhani. Gambar masih dalam bentuk konsep yang nantinya dapat dijadikan acuan dalam penggarapan materi Fotografi, Animasi ataupun Sinematografi.



Gambar 14 Konsep Implementasi Karakter Pramodawardhani

SIMPULAN

Rekonstruksi visual karakter Pramodawardhani adalah bagian kecil dari proyek rekonstruksi visual kehidupan bangsa Indonesia di abad ke-VIII. Untuk mendapatkan karakter sejarah kita tidak hanya mengedepankan kebutuhan fakta saja tetapi juga melakukan pendekatan komersial. Karakter Pramodawardhani adalah salah satu kekayaan bangsa ini atas referensi visual Nasional. Kepedulian kita terhadap warisan nenek moyang bangsa ini adalah wujud dari kesadaran kita selaku bagian dari masyarakat Indonesia yang mendukung kemajuan pembangunan bangsa ini ke depan.

Karakter Pramodawardhani adalah karakter yang unik dengan segala kompleksitas permasalahan yang menyelimutinya. Dengan kondisi semacam ini, apabila karakter tersebut tidak tergarap dengan maksimal, tingkat keunikan yang menjadi daya dorong komersial akan hilang percuma.

Harapan akhirnya adalah tumbuhnya kesadaran semua pihak yang berkecimpung di industri kreatif untuk menggarap karakter potensial lainnya. Semakin banyak karakter potensial negeri ini akan menjadikan lumbung devisa non-migas berlimpah ruah. Perjalanan panjang sejarah negeri ini dengan segala kemegahannya, mengisyaratkan bahwa negeri ini tidak akan kekurangan untuk melakukan pembangunan.

DAFTAR PUSTAKA

Anita, D. (2007). *India Kuno*. Washington, DC: National Geographic

Denys, L. (2008). *Nusa Jawa: Silang Budaya 3*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Hudaya, K. (1995). *The Master Key for Reading Borobudur Symbolism*. Jakarta: Karaniya.

Roy, J. (2009). *Memuji Prambanan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Supratikno, R. (2011). *Peradaban Jawa, dari Mataram Kuno sampai Majapahit Akhir*. Jakarta: Komunitas Bambu.

Titus, L. (2011). *Lalitavistara*. Jakarta: KPG.