

Jurnal

Etnika

ISSN 2549-032X

Volume 2 No. 2 Desember 2018

Terbit Dua Kali Setahun

DAFTAR ISI

Daftar Isi ~ 1

FOLKLOR CANDI CANGKUANG: DESTINASI WISATA BERBASIS BUDAYA, SEJARAH, DAN RELIGI

Sri Rustiyanti ~ 3 – 10

MITOS DI KAMPUNG PULO DAN CANDI CANGKUANG KECAMATAN LELES KABUPATEN GARUT

Enoh ~ 11 – 20

EKSISTENSI SENI PATUNG ARBY SAMAH DARI REALIS KE ABSTRAK

Harissman, Elvis, Nia Daniati, Yoan Fahira ~ 21 – 36

MENYOAL TENTANG DAYA EKSPRESI GARAP PERTUNJUKAN SEORANG DALANG DALAM UPAYA MEMBANGUN KOMUNIKASI ESTETIK PADA PERTUNJUKAN WAYANG GOLEK

Cahya ~ 37 – 54

EKSISTENSI ALAM MINANG DALAM LUKISAN SENIMAN SUMATERA BARAT

Erizal, Ibrahim, Satriyadi, Khairun Nisa ~ 55 - 70

Sumber gambar foto sampul:
Dokumentasi Prodi Antropologi Budaya, 2016

FOLKLOR CANDI CANGKUANG: DESTINASI WISATA BERBASIS BUDAYA, SEJARAH, DAN RELIGI

Sri Rustiyanti

rustiyantisri@yahoo.com

Prodi Antropologi Budaya, Fakultas Budaya dan Media

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Artikel diterima: 2 Juli 2018 | Artikel direvisi: 18 Juli 2018 | Artikel disetujui: 25 Juni 2018

ABSTRACT

West Java has a variety of cultural, historical and religious potential that can be developed as the main tourist attraction, especially in Cangkuang Temple, Leles District, Garut Regency. Cangkuang Temple is one form of non-verbal folklore (artifact) inherited from two religions, namely Hinduism and Islam. The relics of Hinduism are the statue of Lord Shiva which is thought to date from the VIII century and the relics of Islam originated in the seventeenth century with the remains of the tomb of the Eyang Embah Dalem Arief Muhammad. The potential of Cangkuang Temple is quite interesting as one of the non-oil and gas foreign exchange tourism assets that needs to be improved in its management and empowerment. Therefore, the readiness of the Kampung Pulo community in developing tourism based on culture, history and religion still needs to be improved. Unpreparedness can be seen from the form of tourism development in each segment that has not been holistic and has not yet synergized with each other, regardless of the socio-cultural diversity of each, as well as the unclear market segments that will be targeted for development. Thus it is necessary to conduct research that aims to map the zoning of tourism development in accordance with the character of the community in the Garut Regency region. Analysis of the system of tourism-based development of culture, history, and religion that is suitable to be applied in the region also needs to be done in order to create an ideal model in tourism development and management in the Garut Regency region. The expected research results are the creation of an integrated tourism development model based on culture, history, and religion that can be applied in West Java, especially the Cangkuang Temple area.

Keywords: *Tourism Zoning, Cultural Tourism, Historical Tourism, Religious Tourism, Cangkuang Temple.*

ABSTRAK

Jawa Barat memiliki beragam potensi budaya, sejarah, dan religi yang dapat dikembangkan sebagai daya tarik utama wisata, khususnya di Candi Cangkuang Kecamatan Leles, Kabupaten Garut. Candi Cangkuang adalah salah satu bentuk *folklor bukan lisan* (artefak) peninggalan dari dua agama, yaitu Hindu dan Islam. Peninggalan agama Hindu adalah patung Dewa Siwa yang diperkirakan berasal dari abad VIII dan peninggalan agama Islam berasal dari abad XVII dengan adanya peninggalan makam dari Eyang Embah Dalem Arief Muhammad. Potensi Candi Cangkuang cukup menarik menjadi salah satu asset wisata devisa non migas yang perlu ditingkatkan pengelolaan dan pemberdayaannya. Oleh karena itu, kesiapan masyarakat Kampung Pulo dalam pengembangan

wisata berbasis budaya, sejarah, dan religi masih perlu ditingkatkan. Ketidaksiapan dapat terlihat dari bentuk pengembangan pariwisata masing-masing segmen yang belum holistik dan belum sinergi satu sama lain, tanpa memperhatikan keragaman *socio-cultural* masing-masing, serta adanya ketidakjelasan segmen pasar yang akan dijadikan sasaran pengembangannya. Dengan demikian perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk memetakan zonasi pengembangan pariwisata yang sesuai dengan karakter masyarakat wilayah Kabupaten Garut. Analisis sistem pengembangan pariwisata berbasis budaya, sejarah, dan religi yang sesuai diterapkan di kawasan tersebut juga perlu dilakukan agar tercipta model yang ideal dalam pengembangan dan pengelolaan wisata di wilayah Kabupaten Garut. Hasil penelitian yang diharapkan adalah terciptanya sebuah model pengembangan pariwisata yang terpadu berbasis budaya, sejarah, dan religi yang dapat diterapkan di Jawa Barat, khususnya wilayah Candi Cangkuang.

Kata Kunci: Zonasi Wisata, Wisata Budaya, Wisata Sejarah, Wisata Religi, Candi Cangkuang.

PENDAHULUAN

Wisata budaya adalah bepergian bersama-sama dengan tujuan mengenali hasil kebudayaan setempat (KBBI, 2001:1274). Batasan yang lain wisata budaya adalah: 1) Gerak atau kegiatan wisata yang dirangsang oleh adanya objek-objek wisata yang berwujud hasil-hasil seni budaya setempat; 2) Adat istiadat, upacara agama, tata hidup masyarakat, peninggalan sejarah, hasil seni, kerajinan-kerajinan rakyat dan sebagainya (Damardjati, 1989: 19). Wisata budaya memiliki berbagai unsur yang menjadi daya tarik untuk wisatawan yaitu sebagai: 1) Riset dan penelitian ilmiah serta kegiatan lain yang bersifat edukatif kultural; 2) Event pertunjukan yang dikemas dari adat istiadat atau budaya masyarakat setempat; 3) Unsur-unsur benda yang dibuat oleh para nenek moyang sejak zaman dulu kala; dan 4) Unsur lain yang dikemas dalam *event* wisata sejarah dan wisata pendidikan. Pariwisata merupakan fenomena kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok manusia ke suatu tempat untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya, di mana perjalanan yang dilakukan tidak untuk mencari suatu pekerjaan atau nafkah, selain itu kegiatan tersebut didukung dengan berbagai macam fasilitas yang ada di daerah tujuan tersebut yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan (Ridwan, 2012: 1-2).

Candi merupakan salah satu peninggalan sejarah masa lampau. Candi yang ada di Indonesia kebanyakan merupakan peninggalan masa kerajaan Hindu-Buddha. Sebagian peninggalan sejarah mulai terlupakan. Sebagai *millennials*, penerus budaya wajib melestarikannya. Banyak candi yang masih berdiri dengan gagah dan megah. Saat ini digunakan sebagai tempat wisata budaya, sejarah, dan religi, misalnya Candi Borobudur di Magelang Jawa Tengah, Candi Dieng di Jawa Tengah, Candi Gedong Songo di Kabupaten Semarang Jawa Tengah, Candi Plaosan di Klaten Jawa Tengah, Candi Sewu di Klaten Jawa Tengah, Candi Prambanan di Klaten Jawa Tengah, Candi Ratu Boko di Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta, Candi Ijo di Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta, Candi Cetho di Karanganyar Jawa Tengah, Candi Tikus di Mojokerto, dan Candi Cangkuang di Garut Jawa Barat.

Jawa Barat memiliki peran yang sangat strategis sekaitan dengan posisinya sebagai penyangga ibukota negara yang akan memberikan citra pada kepariwisataan Indonesia. Maka pengembangan dan pengelolaan pariwisata Jawa Barat semestinya dapat dijadikan contoh dan barometer kepariwisataan nasional. Berdasarkan pengamatan di lapangan, budaya, sejarah dan religi di Jawa Barat yang memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan wilayah

lain, di antaranya berkembangnya budaya agraris dan maritim (misalnya upacara *mapag sri*, *seren tahun* dan *nadran*), budaya keraton yang masih hidup (seperti di Keraton Kacirebonan, Kesepuhan, dan Kanoman), terpeliharanya nilai sejarah (seperti sejarah penyebaran Islam Sunan Gunung Jati), serta nilai religi yang terus berkembang (seperti upacara *Panjang Jimat*, upacara *Syawalan*).

Potensi budaya, sejarah, dan religi tersebut baru terbatas pada acara ritual yang dilaksanakan oleh kelompok masyarakat tertentu dan hanya dipandang sebagai cerita masa lalu sehingga belum dimanfaatkan sebagai daya tarik wisata unggulan. Bentuk pengembangan pada sumber daya tersebut untuk wisata juga belum tertata dengan baik karena kurangnya kesadaran dan keterlibatan masyarakat serta belum dikembangkan berdasarkan budaya lokal dan tanpa memperhatikan keragaman aspek *socio-cultural* daerahnya. Animo masyarakat masih selalu mengaitkan pariwisata sebagai usaha dengan investasi besar, sehingga pengembangan pariwisata selalu berorientasi pada budaya dan teknologi luar. Padahal pariwisata yang sesungguhnya adalah pariwisata berbasis sumberdaya lokal dan keseharian masyarakat. Dengan demikian, perlu adanya pengemasan pariwisata Candi Cangkuang dalam bentuk penyusunan zonasi pengembangan pariwisata yang sesuai dengan karakter masyarakat (budaya, sejarah, dan religi) agar memudahkan dalam pengelolaan dan pengembangan pariwisata yang holistik dan komprehensif, sehingga pemetaan zonasi pengembangan pariwisata sesuai dengan karakter masyarakat Kampung Pulo.

Pengembangan pariwisata berbasis budaya, sejarah, dan religi yang sesuai dapat diterapkan di Candi Cangkuang Jawa Barat. Analisis sistem dibutuhkan karena sesungguhnya pariwisata merupakan suatu sistem yang saling terkait antara kebijakan, fasilitas, sumber daya manusia, kondisi alam, dan manusia itu sendiri sebagai wisatawan. Hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan

suatu daerah menjadi suatu Daya Tarik Wisata (DTW) agar menarik bagi wisatawan harus memenuhi tiga syarat yaitu: 1) Memiliki “*something to see*” yaitu harus mempunyai objek wisata dan atraksi wisata, yang berbeda dengan apa yang dimiliki oleh daerah lain; 2) Memiliki “*something to do*” yaitu memiliki banyak hal untuk dapat dilihat dan disaksikan, dapat dilakukan, harus memiliki fasilitas rekreasi atau *amusements* yang dapat membuat wisatawan betah di tempat itu; 3) Memiliki “*something to buy*”, harus tersedia *souvenir* dan kerajinan rakyat sebagian oleh-oleh atau *souvenir* untuk dibawa pulang ke tempat asal masing-masing. Selain itu juga harus ada sarana lain, seperti *money charger*, bank, kantor pos, kantor telpon, dan lain sebagainya (Yoeti, 2001: 177).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembangunan pariwisata dilakukan secara berkelanjutan, dengan demikian perlu adanya prinsip sehingga dapat terjaminnya keberlanjutan sumber daya wisata dan sumber daya pendukung pembangunan pariwisata untuk kesejahteraan masyarakat. Pariwisata tidak lepas dari potensi yang dimiliki untuk mendukung pariwisata tersebut. Potensi itu berupa keragaman budaya yakni adat istiadat dan kesenian. Potensi pariwisata di Wilayah Jawa Barat sangat beragam. Melalui pariwisata berkembang keterbukaan dan komunikasi secara lintas budaya, melalui pariwisata juga berkembang komunikasi yang makin meluas antara komponen-komponen lain dalam kerangka hubungan yang bersifat saling mempengaruhi (Geriya, 1996: 38). Dampak yang diakibatkan oleh pariwisata terhadap aspek sosial, budaya, ekonomi dan alam lingkungan dapat menjadi dampak positif dan dampak negatif.

Terintegrasinya pembangunan kepariwisataan dengan lingkungan alam, budaya, dan manusia, serta menjamin perubahan yang terjadi akibat pembangunan pariwisata dapat diterima oleh lingkungan. Terpadunya peren-

canaan dan pengembangan pariwisata alam yang disusun pemerintah dan otoritas yang berwenang dengan seluruh *stakeholders* pariwisata. Pembangunan pariwisata yang berkelanjutan adalah pembangunan yang didukung secara ekologis dalam jangka panjang, sekaligus layak secara ekonomi, adil secara etika dan sosial. Potensi sumber daya wisata sekaligus potensi pasar wisatawan yang tersebar tidak merata, serta kondisi lingkungan fisik, sosial, budaya, dan ekonomi yang beragam menyebabkan pengembangan pariwisata yang sesuai dengan kerangka pembangunan berkelanjutan menjadi tidak bisa ditawarkan lagi.

Konsep pembangunan berkelanjutan dirumuskan oleh *The World Commissions for Environmental and Development (WCED)* dengan batasannya adalah sebagai pembangunan yang dapat menjamin pemenuhan kebutuhan generasi sekarang tanpa memper-taruhkan kemampuan generasi mendatang dalam memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Tujuannya adalah memadukan pembangunan dengan lingkungan sejak awal proses penyusunan kebijakan dan pengambilan keputusan yang strategik sampai kepada penerapannya di lapangan. Pembangunan kepariwisataan tentu harus memiliki strategi yang spesifik. Strategi pada prinsipnya berkaitan dengan persoalan: kebijakan pelaksanaan, penentuan tujuan yang hendak dicapai, dan penentuan cara-cara atau metode penggunaan sarana-prasarana (Suryono, 2004:80). Strategi selalu berkaitan dengan 3 hal, yaitu tujuan, sarana, dan cara. Oleh karena itu, strategi juga harus didukung oleh kemampuan untuk mengantisipasi kesempatan yang ada.

A. Sumber Daya Pariwisata: SDA, SDB, dan SDM

Sumber daya yang terkait dengan pengembangan pariwisata umumnya berupa sumber daya alam, sumber daya budaya, dan juga sumber daya manusia. Orang ataupun organisasi menggunakan sumber daya untuk beragam kegiatan pariwisata. Misalnya, di

tempat kerja operator pariwisata digunakan sumber daya manusia (tenaga kerja), fasilitas dan peralatan (sumber daya fisik), menyediakan atraksi atraksi budaya sebagai daya tarik wisata (sumber daya budaya), dan menjual pemandangan alam sebagai atraksi wisata (sumber daya alam). Muaranya sebenarnya sama, yaitu bagaimana menggunakan sumber daya, baik secara individual maupun kombinasinya untuk memuaskan keinginan wisatawan yang beragam sesuai harapan. Argumentasi terkait sumber daya pariwisata dapat diperluas, termasuk berbagai faktor yang tidak tercakup dalam konseptualisasi secara tradisional yang selalu dihubungkan dengan sumber daya alam (Darsoprajitno, 2001). Salah satu karakteristik dari sumber daya pariwisata adalah dapat dirusak dan dihancurkan oleh pemakaian yang tidak terkendali dan kesalahan pengaturan (*miss management*). Oleh karena itu, sangatlah penting dalam pengelolaan kepariwisataan, agar dapat dipertahankan bahkan dikembangkan lebih luas.

B. Candi Canguang sebagai Wisata Budaya

Budaya sangat penting perannya dalam pariwisata. Salah satu hal yang menyebabkan orang ingin melakukan perjalanan wisata adalah adanya keinginan untuk melihat cara hidup dan budaya orang lain di belahan dunia lain serta keinginan untuk mempelajari budaya orang lain tersebut. Industri pariwisata mengakui peran budaya sebagai faktor penarik dengan mempromosikan karakteristik budaya dari destinasi. Sumber daya budaya dimungkinkan untuk menjadi faktor utama yang menarik wisatawan untuk melakukan perjalanan wisatanya. Istilah budaya bukan saja merujuk pada sastra dan seni, tetapi juga pada keseluruhan cara hidup yang dipraktikkan manusia dalam kehidupan sehari-hari yang ditransmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya, serta mencakup pengertian yang luas dari gaya hidup. Dalam pariwisata, jenis pariwisata yang menggunakan sumber daya budaya sebagai modal utama dalam atraksi

wisata sering dikenal sebagai pariwisata budaya. Jenis pariwisata ini memberikan variasi yang luas menyangkut budaya mulai dari seni pertunjukkan, seni rupa, festival, makanan tradisional, sejarah, pengalaman nostalgia, dan cara hidup yang lain. Pariwisata budaya dapat dilihat sebagai peluang bagi wisatawan untuk mengalami, memahami, dan menghargai karakter dari destinasi, kekayaan dan keragaman budayanya. Pariwisata budaya memberikan kesempatan kontak pribadi secara langsung dengan masyarakat lokal dan kepada individu yang memiliki pengetahuan khusus tentang sesuatu objek budaya (Yoeti, 2006). Tujuannya adalah memahami makna suatu budaya dibandingkan dengan sekedar mendeskripsikan atau melihat daftar fakta yang ada mengenai suatu budaya. Sumber daya budaya yang bisa dikembangkan menjadi daya tarik wisata di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Bangunan bersejarah, situs, monumen, museum, galeri seni, situs budaya kuno, dan sebagainya.
2. Seni pertunjukan, drama, sendratari, lagu daerah, teater jalanan, festival, dan even khusus lainnya.
3. Peninggalan keagamaan, seperti pura, candi, masjid, situs, dan sejenisnya.
4. Kegiatan dan cara hidup masyarakat lokal, sistem pendidikan, sanggar, teknologi tradisional, cara kerja, dan sistem kehidupan setempat.
5. Perjalanan ke tempat bersejarah menggunakan alat transportasi unik (berkuda, dokar, cekar, dan sebagainya).
6. Mencoba kuliner (masakan) setempat. Melihat persiapan, cara membuat, menyajikan, dan menyantapnya merupakan atraksi budaya yang sangat menarik bagi wisatawan.

Kampung Pulo merupakan sebuah kampung kecil, terdiri atas enam buah rumah dan enam kepala keluarga. Sudah menjadi ketentuan adat bahwa jumlah rumah dan kepala keluarga itu harus enam orang dengan susunan tiga rumah di sebelah kiri dan tiga rumah di sebelah kanan yang saling berhadapan ditam-

bah satu masjid sebagai tempat ibadah. Oleh sebab itu kedua deretan rumah tersebut tidak boleh ditambah ataupun dikurangi. Jika seorang anak sudah dewasa kemudian menikah maka paling lambat dua minggu setelah pernikahan harus meninggalkan rumah tempat asalnya, keluar dari lingkungan keenam rumah adat tersebut, dan bisa kembali ke asalnya bila salah satu keluarga meninggal dunia dengan syarat harus anak wanita dan ditentukan atas pemilihan keluarga setempat (Wawancara Sesepuh/kuncen kampung, Tatang Sanjaya, tanggal 5 Oktober 2018)

Warga adat yang mendiami Kampung Pulo saat ini berjumlah 23 orang yang terdiri atas 10 perempuan dan 13 laki-laki. Mereka merupakan generasi ke-8, ke-9, dan ke-10 dari Embah Dalem Arief Muhammad. Bangunan di Kampung Pulo terdiri atas 6 rumah dan 1 mushola. Jumlah tersebut merupakan simbol dari jumlah anak Embah Dalem Arief Muhammad yang memiliki enam anak perempuan dan satu laki-laki. Komunitas adat Kampung Pulo tidak boleh menambah kepala keluarga sehingga apabila ada warga adat yang menikah, harus membangun keluarga ke luar kampung. Apabila ayah atau ibunya sudah meninggal, bisa masuk lagi ke kampung adat untuk mengisi kekosongan. Namun, yang mendapatkan hak waris adalah anak perempuan karena yang melanjutkan eyang adalah anak perempuan. Laki-laki satu-satunya meninggal saat mau disunat yang disimbolkan dengan mushola (Wawancara Sesepuh/kuncen kampung, Tatang Sanjaya, tanggal 5 Oktober 2018).

Larangan adat adalah salah satu hal yang unik dari masyarakat adat kampung ini. Ini adalah penerapan sejumlah larangan adat yang diamanatkan sejak zaman Eyang Embah Dalem Arief Muhammad sebagai pendiri Kampung Pulo. Larangan pertama, warga adat tidak boleh berziarah pada hari Rabu. Hari tersebut dikhususkan untuk pengajian dan memperdalam ilmu keagamaan. Warga Kampung Pulo juga tidak boleh memelihara hewan besar berkaki empat, seperti sapi, kambing, dan kerbau. Maksudnya, untuk menjaga kebersihan

halaman rumah, tanaman, dan makam. Pengunjung yang mengunjungi situs Candi Cangkuang akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman budaya baru. Waktu terbaik untuk mengunjungi situs tersebut adalah pagi atau sore hari karena sinar matahari yang relatif teduh sehingga memberikan kesan elok ketika mengunjungi Candi Cangkuang dalam suasana sejuk tepi danau (Wawancara Seseputh/kuncen kampung, Tatang Sanjaya, tanggal 5 Oktober 2018).

C. Candi Cangkuang sebagai Wisata Sejarah

Istilah sejarah berasal dari bahasa Arab, yakni dari kata *syajaratun* yang memiliki arti pohon kayu. Pohon kayu yang dimaksud adalah suatu kejadian, perkembangan/pertumbuhan tentang sesuatu hal (peristiwa) dalam suatu kesinambungan atau kontinuitas (Sjamsuddin, 1996: 2). Dengan demikian pengertian sejarah yang dipahami sekarang ini dari alih bahasa Inggris yakni *history*, yang bersumber dari bahasa Yunani Kuno *historia* yang berarti belajar dengan cara bertanya-tanya. Kata *historia* ini diartikan sebagai pertelaan mengenai gejala-gejala (terutama hal ikhwal manusia) dalam urutan kronologis. Sejarah adalah suatu titik tolak atau tolak ukur yang dapat mengkaji segala hal, baik yang sudah terjadi beberapa masa lampau maupun memprediksi masa yang akan datang. Dengan adanya suatu sejarah, maka bangunan atau peristiwa tertentu dapat diketahui asal-muasalnya. Sangatlah penting menjaga dan melestarikan sejarah. Adapun cara yang tepat untuk menyajikan sejarah agar tak terlupakan adalah dengan mengkaitkannya dengan pariwisata. Jenis pariwisata tersebut adalah wisata sejarah. Di mana objek sejarah dikemas menjadi objek wisata, yaitu objek wisata sejarah.

1. Seni dan patung kontemporer, arsitektur, tekstil, pusat kerajinan tangan dan seni, pusat desain, dan sebagainya.

2. Seni pertunjukan, drama, sendratari, lagu daerah, teater jalanan, festival, dan even khusus lainnya.
3. Peninggalan keagamaan, seperti pura, candi, masjid, situs, dan sejenisnya.
4. Kegiatan dan cara hidup masyarakat lokal, sistem pendidikan, sanggar, teknologi tradisional, cara kerja, dan sistem kehidupan setempat.
5. Perjalanan ke tempat bersejarah menggunakan alat transportasi unik (berkuda, dokar, cekar, dan sebagainya).
6. Mencoba kuliner (masakan) setempat. Melihat persiapan, cara membuat, menyajikan, dan menyantapnya merupakan atraksi budaya yang sangat menarik bagi wisatawan.

Wisata sejarah sangat berkaitan erat dengan pengelolaan pusaka (*heritage*) sebagai warisan kebudayaan masa lalu atau peninggalan alam. Dalam konteks Indonesia, *heritage* diatur dalam UU No. 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya. Dalam undang-undang tersebut benda cagar budaya baik benda buatan manusia maupun benda alam adalah benda yang dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Sebagai bagian dari wisata pusaka, wisata sejarah merupakan atraksi pariwisata minat khusus, bukan pariwisata bersifat massal. Jika pariwisata massal menekankan pada kesenangan, wisata sejarah lebih menekankan pada aspek pengalaman dan pengetahuan (Cahyadi 2009). Berbagai penelitian menyimpulkan bahwa pariwisata pusaka adalah bagian dari industri pariwisata yang paling maju perkembangannya. Dengan demikian wisata sejarah dapat didefinisikan sebagai kegiatan perjalanan minat khusus untuk menikmati dan mempelajari sejarah melalui berbagai peninggalan yang terdapat dalam suatu daerah tertentu.

Wisata sejarah ini sangat berkaitan dengan peninggalan sejarah kepurbakalaan dan monumen, wisata ini termasuk golongan budaya, monumen nasional, gedung bersejarah, kota, desa, bangunan-bangunan keagamaan, serta tempat-tempat bersejarah lainnya

seperti tempat bekas pertempuran (*battle fields*) yang merupakan daya tarik wisata utama di banyak negara.

Candi Cangkuang ditemukan kembali oleh Tim Sejarah Leles pada tanggal 9 Desember 1966. Tim penelitian yang disponsori oleh Bapak Idji Hatadji (CV. Haruman) ini diketuai oleh Prof. Harsoyo, Uka Tjandrasasmita (ketua penelitian sejarah Islam dan lembaga keurbakalaan), dan mahasiswa dari IKIP Bandung. Penelitian dilaksanakan berdasarkan tulisan Vorderman dalam buku *Notulen Bataviaasch Genotschap* terbitan tahun 1893 yang menyatakan bahwa di Desa Cangkuang terdapat makam kuno dan sebuah arca yang sudah rusak. Disebutkan bahwa temuan itu berlokasi di bukit Kampung Pulo. Makam dan arca Syiwa yang dimaksud memang diketemukan. Pada awal penelitian terlihat adanya batu yang merupakan reruntuhan sebuah bangunan candi. Makam kuno yang dimaksud adalah makam Arief Muhammad yang dianggap penduduk setempat sebagai leluhur mereka.

D. Candi Cangkuang sebagai Wisata Religi

Wisata sering kali dikaitkan dengan agama, sejarah, adat istiadat, dan kepercayaan umat atau kelompok dalam masyarakat. Dalam perspektif keislaman agama adalah *al-din* yang berasal dari kata *dana*, yadinu yang berarti tunduk, patuh, dan taat. Maka agama adalah sistem ketundukan, kepatuhan, dan ketaatan atau secara umum berarti sistem disiplin. Menurut Mohamad Asad, bahwa ketundukan manusia ini berangkat dari kesadaran akan kemahadiran Tuhan (*omni-present*), yang berimplikasi pada keyakinan bahwa kehidupan kita yang *observable* (teramati). Sehingga kita akan memiliki keyakinan tinggi bahwa hidup ini punya makna dan tujuan.

Candi Cangkuang merupakan sebuah Candi Hindu yang berada di Desa Cangkuang, Kecamatan Leles, Kabupaten Garut, Jawa Barat. Candi ini merupakan satu-satunya Candi Hindu yang ada di Jawa Barat, Satu hal yang unik dan menarik di sini adalah lokasi Candi

terletak di sebuah pulau kecil yang dikelilingi oleh danau. Selain Candi Cangkuang, di pulau kecil ini juga terdapat sebuah pemukiman adat Kampung Pulo serta makam leluhur Kampung Pulo yaitu Embah Dalem Arief Muhammad yang merupakan seorang penyebar agama Islam di daerah ini. Nama Candi Cangkuang diambil dari nama desa tempat candi ini berada. Kata 'Cangkuang' sendiri adalah nama tanaman sejenis pandan (*pandanus furcatus*), yang banyak terdapat di sekitar makam.

Selain peninggalan kebudayaan Hindu yang berupa candi, tempat ini mempunyai keunikan tersendiri yaitu adanya makam salah seorang penyebar agama Islam yang bernama Arief Muhammad. Menurut sejarahnya beliau adalah seorang prajurit yang melawan penjajah dan mengalami kegagalan dalam perang. Beliau tidak kembali ke kampung halamannya, tetapi memutuskan untuk bermukim dan menyebarkan agama Islam kepada penduduk sekitar. Sebagai bukti autentik adalah dengan adanya sebuah museum yang terdapat Al-Quran dengan media kulit kayu, buku fiqih, lukisan dan peninggalan kuno lainnya (Wawancara juru kunci, Zaky Munawar, 5 Oktober 2018).

Kampung Pulo sebagai penyebar agama Islam pertama di wilayah Cangkuang, Eyang Embah Dalem Arief Muhammad juga turut mendirikan peradaban di sekitarnya, yaitu sebuah kampung adat dengan nama Kampung Pulo. Pada mulanya, Embah Dalem Arief Muhammad merupakan panglima perang Kerajaan Mataram yang ditugaskan oleh Sultan Agung untuk menyerang VOC di Batavia. Namun, karena kalah dan takut mendapatkan sanksi apabila pulang ke Mataram, Embah Dalem Arief Muhammad memutuskan untuk bersembunyi di Cangkuang. Ketika berada di daerah tersebut, masyarakat sekitar menganut agama Hindu serta animisme dan dinamisme. Abad XVII kemudian masyarakat diislamkan. Upaya tersebut dilakukan secara bertahap, karena ketika itu kemenyan dan sesaji masih digunakan (Wawancara juru kunci, Zaky Munawar, 5 Oktober 2018). Bukti penyebaran dan pengajaran agama Islam oleh Embah

Dalem Arief Muhammad dipamerkan di museum kecil yang ada di dekat makam keramat. Di museum tersebut terdapat naskah Alquran dari abad XVII dari daluang atau kertas tradisional dari batang pohon saeh. Selain itu, juga terdapat naskah kotbah Idulfitri dari abad yang sama sepanjang 167 cm yang berisi keutamaan puasa dan zakat fitrah.

SIMPULAN

Pariwisata merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengenalkan peninggalan artefak Candi Cangkuang yang berada di Kabupaten Garut. Hal ini dapat dilakukan karena Candi Cangkuang dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata. Apabila hal ini telah terakomodasi, maka yang mendapatkan keuntungan bukan hanya industri pariwisata, tetapi masyarakat Kampung Pulo akan mendapatkannya juga. Oleh sebab itu, industri pariwisata yang ada di Kabupaten Garut sudah saatnya mengadakan pengelolaan dan pemberdayaan sumber daya alam, sumber daya budaya, dan sumber daya manusia untuk secara sinergi mengangkat Candi Cangkuang sebagai daya tarik wisata yang ditawarkan kepada wisatawan.

Dalam penyelenggaraannya pariwisata memerlukan keselarasan peran antara Pemerintah, pengusaha, dan masyarakat. Pemerintah daerah selaku pemegang kebijakan, badan usaha dalam perannya di bidang peningkatan ekonomi, dan masyarakat sebagai pemilik kebudayaan menjadi bagian dalam peningkatan pengelolaan benda budaya. Pariwisata selain harus tetap berupaya memperkuat jati diri bangsa juga selalu memperhatikan kelestarian lingkungan, dan sosial budaya masyarakat. Tentu saja untuk mendorong terwujudnya pembangunan kepariwisataan harus ada kerjasama antara Pemerintah Pusat, Pemerintah Daerah, swasta dan masyarakat, sumber daya manusia, regulasi, dan mekanisme kerja selalu berjalan efektif dan efisien.

Pemerintah Jawa Barat sebagai pemegang wewenang secara berkesinambungan memberikan upaya-upaya penyelamatan pusa-

ka budaya, baik itu melalui kebijakan-kebijakan pelestarian cagar budaya maupun kebijakan dalam pariwisata. Sesuai dengan misinya yakni meningkatkan kehidupan sosial, seni dan budaya, peran pemuda dan olah raga serta pengembangan pariwisata dalam bingkai kearifan lokal. Dalam penyelamatan pusaka budaya pemerintah mempunyai peran dalam perencanaan, pengembangan, pemberi kebijakan, dan juga dalam pembuatan serta penegakan aturan.

DAFTAR PUSTAKA

- R.S. Damardjati, 1989, *Wisata Budaya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Kemendikbud, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Mohamad Ridwan, 2012. *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Medan: PT. Sofmedia.
- Rusli Cahyadi, dkk, 2009. *Pariwisata Pusaka: Masa Depan bagi Kita, Alam, dan Warisan Budaya Bersama*. Jakarta: Unesco.
- Sjamsuddin Nazaruddin, 1996. *Pengantar Pariwisata*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Soewarno Darsoprajitno, 2001. *Ekologi Pariwisata: Tata Laksana Pengelolaan Objek dan Daya Tarik Wisata*. Bandung: Angkasa.
- Suryono Ekotama, 2004. *Pedoman Mudah Menyusun Sop: Ekonomi dan Manajemen Keuangan*. Yogyakarta: Penerbit. Media Pressindo.
- Wayan Geriya, 1995. *Pariwisata dan Dinamika Kebudayaan Lokal, Nasional, Global*. Bunga Rampai Antropologi Pariwisata. Bali: Upada Sastra.
- Yoeti, O.A, 2001. *Perencanaan strategis pemasaran daerah tujuan wisata*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- , 2006. *Pengantar ilmu pariwisata*. Bandung: Angkasa.

MITOS DI KAMPUNG PULO DAN CANDI CANGKUANG KECAMATAN LELES KABUPATEN GARUT

Enoh

enochdalimi@gmail.com

Prodi Antropologi Budaya, Fakultas Budaya dan Media

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Artikel diterima: 2 Agustus 2018 | Artikel direvisi: 30 Agustus 2018 | Artikel disetujui: 7 September 2018

ABSTRACT

The Pulo's village, is a custom's village, place at Leles district, Garut regent's, as a culture pledge tourism destination, have many uniqueness and special mythology, must obedient by his resident also by visitors. Is custom's village can for a culture lab who appreciated his local genius value used for large society?

Using short survey and limited supervision, and interview, got the result, truly the result was written by researcher and surveyer before. Difference with visite the student and lecturer of ISBI Bandung, in mereover action basicly on the culture theories about custom village and his mythology.

The result is Pulo's village as a custom village, have some tradisional and mythology melted with paith as muslims, so that became syncretism between tradisional dan religi. Among bumpy mythologies is don't visit wednesday; don't have an affair with in pledge location; costum house don't more six houses and one mosque; don't take care of big animals four's leg; don't play on the goong. Beside invention about mithology, we are also see many people pray in front of the holy grave Lord Arief Muhammad who faithed full of mercy and holiness, of course all desire on the heart will be accepted. The collision on mithology will bring disaster, according to the testimony became real, among other things, tornados, suddenly rain and lightning, etc. Thing that can so as right or just right, like that according to Mr. Zaki Munawar as an officer in charge culture pledge at Pulo's village.

Keywords: Cangkuang, Myth, Sincretic.

ABSTRAK

Kampung Pulo adalah kampung adat, berlokasi di kecamatan Leles, kabupaten Garut adalah destinasi wisata cagar budaya yang memiliki keunikan dan mitos tersendiri, yang harus ditaati oleh penduduk setempat juga harus diikuti oleh para pengunjung. Apakah kampung adat dapat dijadikan lab budaya yang dapat diapresiasi nilai-nilai kearifan lokalnya sehingga dapat dihayati dan dimanfaatkan untuk masyarakat yang lebih luas?

Melalui survey singkat dan pengamatan terbatas, serta wawancara, maka diperoleh hasil, yang sesungguhnya hasil ini sudah banyak ditulis oleh para peneliti dan pengamat terdahulu. Perbedaan dengan kunjungan mahasiswa dan dosen antropologi budaya ISBI Bandung terletak pada tindakan kajian lebih lanjut berdasar teori-teori budaya tentang kampung adat dan mitologinya.

Hasilnya adalah Kampung Pulo sebagai kampung Adat memiliki beberapa tradisi dan mitos yang larut dengan kepercayaan sekarang sebagai pemeluk agama Islam, sehingga terjadi semacam

sinkretik antara tradisi dan agama. Di antara mitos yang menonjol antara lain: jangan berkunjung pada hari rabu; jangan berpacaran di lokasi cagar, rumah adat tidak boleh lebih dari enam rumah dan satu mesjid, jangan memelihara hewan besar berkaki empat, jangan menabuh *goong*. Di samping temuan tentang mitos, tersaksikan pula banyak pengunjung berdoa di depan makam Embah Dalem Arief Muhammad yang diyakini penuh *barokah* dan *karomah*, niscaya segala keinginan yang diangankan bakal terkabul.

Pelanggaran terhadap mitos bisa membawa bencana, yang konon sudah terbukti antara lain, ada angin ribut, tiba-tiba hujan-petir, tiba-tiba putus cinta, dan sebagainya. Hal itu bisa jadi 'kebetulan' atau bisa jadi 'betulan' demikian menurut Zaki Munawar petugas di cagar budaya Kampung Pulo.

Kata Kunci: Cangkuang, Mitos, Sinkretis.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kampung Pulo sebagai kampung adat yang berada di kecamatan Leles kabupaten Garut dengan dua ikon budaya yang penting, yaitu candi yang populer dengan sebutan candi Cangkuang peninggalan zaman Hindu dan makam keramat Embah Dalem Arief Muhammad, sang penyebar agama Islam di Jawa Barat. Letak kedua ikon budaya itu berdampingan tanpa jarak, bak isyarat kerukunan beragama yang kini digandrungi kehadirannya. Candi Hindu berdampingan dengan makam keramat tokoh muslim dirasa unik dan menarik untuk diketahui lebih banyak, dan memang sudah ada yang meneliti sekalipun masih banyak misteri yang tentu saja belum diketahui rahasianya. Bahkan sampai sekarang masih banyak misteri yang berhubungan dengan mitos dan kepercayaan setempat, campuran antara pengaruh Hindu dan Islam yang berimbas pada para pengunjung yang mau tak mau harus menghormati kepercayaan penduduk setempat. Ada mitos yang ditujukan untuk orang dalam, untuk orang luar atau untuk keduanya. Peraturan untuk orang dalam penduduk setempat jangan membuat rumah lebih dari enam, yang melambangkan keenam putrinya, dan sebuah mesjid yang merupakan simbol anak laki-laki bungsu yang meninggal terkena musibah.

Kampung Pulo dikelilingi air danau atau situ karena letaknya terpencil di tengah danau, yang pada zaman dulu tentu saja masih semak belukar dan menakutkan, penuh misteri dan hanya orang pemberani dan berilmu tinggi saja yang bisa masuk di lokasi tersebut. Berdasar catatan yang ditemukan dalam sejarah, orang pemberani itu adalah Arief Muhammad, yang selanjutnya menjadikan tempat tersebut sebagai tempat tinggalnya, yang konon ceritanya pada waktu itu candi Hindu syiwa sudah ada. Oleh karenanya keturunan Embah Dalem Arief Muhammad menyebutkan bahwa yang pertama kali menemukan candi tersebut adalah Embah Arief. Artinya sebelum Arief Muhammad datang di Kampung Pulo sudah terlebih dulu ada yang menempati yaitu orang-orang beragama hindu yang tentu saja banyak karena tak mungkin membangun candi seluas kurang lebih 40 m² hanya oleh satu atau dua orang padahal materialnya adalah bongkahan batuan yang cukup berat. Persoalannya adalah siapa dia, orang sunda atau pendatang? Inilah misteri asal-usul Candi Cangkuang yang masih perlu penelitian lebih mendalam. Kalau yang datang berikutnya jelas, adalah Arief Muhammad seorang Mataram, atau jelasnya bekas perwira tentara Mataram yang mangasingkan diri di tempat tersebut. Tentu saja beliau adalah pendatang, yang kemudian beristrikan perempuan setempat. Dikaruniai tujuh orang anak;

enam orang anak perempuan dan satu orang anak laki-laki *bungsu*.

Kampung adat identik dengan kampung tua, kampung tradisional; dipandang stagnan dan terbelakang tetapi juga memiliki nilai-nilai kearif lokal yang khas campuran antara mitos dan agama, larut dalam bingkai sinkretisme sebagai sosok kepercayaan khas kampung tersebut. Dilihat dari namanya Kampung Pulo, yang dalam bahasa Indonesia adalah pulau, jatuh dilidah orang Sunda berubah menjadi pulo, yang sesungguhnya berasal dari tangkapan pendengaran kata pulau, pulau, pulau, di pendengaran menjadi pulo, pulo, pulo, sama halnya seperti 'kalau' dalam bahasa Indonesia jatuhnya menjadi *kalo* dalam bahasa *sosmed*. Di katakan Kampung Pulo karena terletak di tengah danau, yang lagi lagi dalam telinga dan lidah sunda menjadi *dano*. Bahasa sundanya danau adalah *situ*, yaitu semacam kolam tetapi ukurannya sangat besar atau sangat luas. Oleh karenanya orang Garut menyebutnya situ Cangkung, yaitu situ yang berada di daerah Cangkung. Cangkung sendiri berasal dari nama sejenis tanaman pandan yang daunnya dapat digunakan untuk pelindung panas yaitu *dudukuy cetok* yang digunakan petani untuk menangkal panas ketika mencangkul atau untuk perjalanan di terik matahari, selain itu juga dapat digunakan sebagai pembungkus makanan. Tanaman cangkung ini banyak tumbuh di Kampung Pulo, sampai sekarang masih ada sekalipun tidak sebanyak tempo dulu, sebagai tanaman khas yang ada kaitannya dengan nama situ cangkung.

Selain tanaman pohon cangkung yang menjadi cikal bakal nama situ didapat pula pohon pohon besar lainnya, satu di antaranya adalah pohon besar daluang alias tanaman keras yang kulitnya pada zaman dahulu dijadikan bahan kertas yang diolah sedemikian rupa, direndam berhari-hari, dipukuli berkali-kali, dicuci dan direndam lagi untuk dihaluskan, sebagai langkah finalisasi, lantas dikeringkan secara alamiah sinar matahari, yang disebut kertas *daluang*, setelah itu baru dapat

digunakan untuk menulis, yang konon dalam ceritanya menggunakan tinta dari bahan *harangasu*, yaitu warna hitam yang berasal dari sisa pembakaran, seperti yang melekat pada bawah wajan, atau di *bujur seeng* (tempat nanak nasi tradisional). Pembuatan kertas tradisional ini sering di praktekan cara membuatnya di museum mini oleh bapak Zaki sebagai petugas di tempat tersebut, sebagai salah satu keunikan yang dimiliki tempat tersebut.

Tulisan ini diturunkan sebagai hasil survey singkat melalui wawancara, mende-ngarkan paparan, atau interpretasi dari apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Hasil yang didapat hanya sejumlah kecil keterangan sebagai data yang dianalisis secara teoritis sehingga menjadi pembahasan yang *mixed* antara data dan analisa. Maksudnya bukan analisis tentang mitos tetapi mitos dalam teori seperti apa perbandingannya. Setidaknya ada kesan yang dapat ditangkap dari kunjungan studi lapangan di kampung adat ini, khususnya yang berhubungan dengan agama dan mitos sehingga melahirkan sebuah perilaku yang dipengaruhi nilai-nilai adat tersebut dengan prinsip di mana bumi dipijak di sana adat dijunjung. Sekalipun orang tak percaya terhadap kepercayaan setempat karena dianggap mitos atau sinkretik, tetap saja pengunjung harus menghormatinya, jangan berbuat hal-hal yang melanggar adat dan tradisi. Mitos cangkung antara lain, tak boleh ada kunjungan pada hari rabu, tak boleh pacaran karena bisa putus, jangan memelihara binatang besar berkaki empat, jangan nabuh *goong*, rumah adat tidak boleh lebih dari enam, dan masih ada mitos-mitos lain yang lebih spesifik. Masalahnya: apakah Kampung Pulo sebagai kampung adat dapat dijadikan sebagai laboratorium budaya yang bisa diapresiasi nilai-nilai kearifan lokal-primordialnya sehingga dapat dihayati dan dimanfaatkan untuk khalayak yang lebih luas?

B. Tinjauan Teoritis Mitologi

Aspek-aspek kebudayaan sangat beragam wujud dan manifestasinya, lantas disederhanakan dalam bentuk teoritis, sebagai contoh Koentjaraningrat mengemukakan dengan tujuh aspeknya, sebagai hasil kajian ilmiah. Di antara semua gejala kebudayaan, yang paling sulit didekati dan dipahami dengan analisis logis semata-mata adalah mitos dan religi. Mitos dipahami sebagai realitas kultural yang sangat kompleks. Kompleksitas mitos di hadapan nalar manusia tampak sebagai kesemrawutan berpikir, sehingga mencari penalaran di balik gagasan-gagasan yang terkandung dalam mitos di-anggap langkah yang amat sia-sia, tak ada jawabnya yang rasional. Namun demikian kenyataan menunjukkan bahwa tak ada gejala alam dan gejala manusiawi yang tak dapat diinterpretasikan secara mitis; dan tak ada yang tak memerlukan interpretasi mitis. Logika mitos walaupun ada tidak dapat disesuaikan dengan konsepsi mengenai kebenaran empiris ataupun kebenaran ilmiah karena pikiran primitif itu tidak menyadari arti buah pikirannya sendiri. Oleh karenanya analisis ilmiah harus mampu membuka tabir makna yang ada di dalamnya, untuk menemukan wajah asli di balik begitu banyak kedok yang menutupinya (disarikan dari Ernst Cassirer, 1944:111-112). Malinowski menyatakan, setiap mitos berintikan atau berdasarkan beberapa gejala alamiah. Dunia mitos adalah dunia dramatis, dunia tindakan, dunia daya-daya, kekuatan-kekuatan yang saling bertentangan, ia lebih menjelma dalam tindakan, daripada dalam pikiran atau khayalan. Jadi, model sejati mitos bukan alam melainkan masyarakat karena semua motif dasar pada mitos adalah proyeksi dari kehidupan sosial manusia (Ernst Cassirer, 1944: 120).

Kata mitos berasal dari bahasa Yunani *muthos*, yang secara harfiah diartikan cerita atau sesuatu yang dikatakan seseorang; dalam pengertian yang lebih luas bisa berarti suatu pernyataan, sebuah cerita ataupun alur suatu drama. Kata *mythology* dalam bahasa Inggris

menunjuk pengertian, baik sebagai studi atas mitos atau isi mitos, maupun bagian tertentu dari sebuah mitos (Mariasusai, 2010:147). Secara terminologis mitos berarti “cerita sakral yang berhubungan dengan kejadian pada waktu primordial, waktu permulaan, asal mula segala sesuatu dan dewa-dewa sebagai objeknya, cerita suci tentang kejadian-kejadian yang berpangkal pada asal mula segala sesuatu dan permulaan terjadinya dunia (Eliade, 1987: 262).

Menurut Frazer pada mulanya manusia hanya mempergunakan ilmu gaib (*magi*) dalam memecahkan persoalan-persoalan hidup yang berada di luar batas kemampuan dan pengetahuan akalinya. Berbagai persoalan hidup yang tidak dapat dipecahkan dengan menggunakan akal, maka dipecahkan dengan cara mitos. Mitos juga merupakan uraian naratif tentang sesuatu yang suci, yang menyangkut kejadian-kejadian luar biasa dan berada di luar pengalaman sehari-hari manusia. Penuturan itu umumnya diwujudkan dalam cerita-cerita tentang dunia yang supranatural. Mitos-mitos menerangkan fakta-fakta alam dan kehidupan dengan bantuan analogi dan perbandingan, seperti ketika orang-orang Samoa menyebutkan pertempuran kuno antara pisang raja dengan pisang biasa, untuk menjelaskan mengapa yang menang sekarang ini tumbuh tegak lurus, sedang yang kalah menggelantungkan kepalanya (Daniel L. Pals 2001: 40).

Secara umum mitos dapat ditafsirkan sebagai kiasan kepentingan kelompok sosial tertentu karena aktualisasi mitos dimulai ketika orang-orang sering melakukan pengulangan siasatnya menyikapi persoalan-persoalan yang mirip dalam ruang waktu tertentu. Pada titik ini mitos bisa dimaknai untuk memahami keadaan dan kepentingan di balik siasat orang-orang dalam melanjutkan peristiwa tertentu (Wisnu Minsarwati, 2002:35).

Malinowski membedakan pengertian mitos dari legenda dan dongeng. Legenda lebih sebagai ceritera yang diyakini seolah-olah merupakan kenyataan sejarah, meskipun

sang pencerita menggunakannya untuk mendukung kepercayaan-kepercayaan dari komunitasnya. Sebaliknya dongeng mengisahkan peristiwa-peristiwa ajaib tanpa dikaitkan dengan ritus. Dongeng juga tidak diyakini sebagai sesuatu yang sungguh-sungguh terjadi. Dongeng lebih menjadi bagian dari dunia hiburan. Sedangkan mitos merupakan pernyataan atas suatu kebenaran lebih tinggi dan lebih penting tentang realitas azali, yang masih dimengerti sebagai pola dan fondasi dari kehidupan primitif (Mariasusai, 2010:147).

Ada muncul penafsiran modern yang cukup simpatik tentang mitos, yakni tidak memandang mitos sebagai benar atau salah, tetapi sebagai memiliki pemahaman puitis tentang realita. Maka mitos berarti suatu cerita yang dianggap benar tetapi tidak diketahui sebagai benar (Lorens Bagus, 2000: 659). Bahkan mitologi sebagai gudang ide-ide yang tampak irasional dan cerita-cerita yang sering menggelikan sebenarnya diatur oleh pola pemikiran rasional. Mitos lahir dari kecenderungan alam untuk menyatakan setiap ide dalam suatu bentuk yang konkrit, baik yang diciptakan oleh orang-orang primitif dari masa lalu maupun oleh orang-orang primitif di zaman modern. Mitos-mitos itu cenderung mengikuti hukum-hukum perkembangan yang biasa (Daniel L.Pals, 2001:39). Teori Tylor mengasumsikan bahwa manusia primitif adalah seorang rasionalis dan filosof ilmiah, di mana gagasan tentang roh bukan hasil dari pemikiran irasional. Keyakinan dan praktek keagamaan masyarakat *pre-literate* bukanlah hal yang menggelikan, bukanlah timbunan sampah dari beragam kebodohan; semua keyakinan mereka itu pada dasarnya bersifat konsisten dan logis yang didasarkan pada pemikiran rasional dan pengetahuan empiris (Brian Morris, 2003:121). Namun sejak kedatangan *sains* pada abad ke 17 M, kehadiran mitologi telah ditolak, sekalipun kenyataannya sampai hari ini keberadaan mitos terus bertahan, hal ini terbukti dengan adanya kepercayaan terhadap kekuatan-kekuatan gaib

atau supranatural yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari maupun peristiwa-peristiwa yang di luar jangkauan pikiran manusia (Wisnu Misnarwati, 2000:24).

Ilmu pengetahuan tentang mitos atau mitologi adalah suatu cara untuk mengungkapkan, menghadirkan yang kudus, yang ilahi melalui konsep serta bahasa simbolis. Melalui mitologi diperoleh suatu kerangka acuan yang memungkinkan manusia memberi tempat kepada bermacam ragam kesan dan pengalaman yang telah diperoleh selama hidup. Malinowski sebagai Antropolog *social* berpendapat bahwa mitos sebagaimana ada pada suatu masyarakat primitif, bukanlah semata-mata cerita yang dikisahkan tetapi juga merupakan kenyataan yang dihayati, sebagai manifestasi dari kuasa suci. *Magi* sebagai kekuatan gaib didasarkan pada hubungan ide-ide sesuatu kecenderungan yang terletak pada fondasi akal manusia. Jika dalam pemikiran, orang dapat menghubungkan suatu ide dengan yang lain, maka logika mereka membawa pada kesimpulan bahwa hubungan yang sama pasti juga ada dalam realitas. Orang primitif percaya bahwa meskipun dalam jarak yang jauh, mereka dapat melukai atau mengobati orang lain hanya dengan melalui kuku jari, seikat rambut, sepotong pakaian atau apapun yang memiliki hubungan dengan orang yang menjadi objeknya (Daniel L Pals, 2001:38).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Canguang

Mitos erat hubungannya dengan masa lalu, malah tempo dulu, oleh karenanya menyangkut sejarah dari perjalanan manusia secara universal di dalam urusan yang gaib, terlepas dari ada yang percaya karena mengalami tetapi jua ada yang tidak karena dianggap takhayul. Termasuk juga mitos terkait dengan Kampung Pulo dan keberadaan Candi-nya yang tentu saja menyangkut sejarah di masa lalu yang masih banyak misterinya. Sampai saat ini belum terungkap peninggalan siapa? kalau

dikatakan candi itu zaman dulunya cuma untuk kepentingan pemujaan semata, siapakah gerangan? apakah orang-orang yang ada di Kampung Pulo sekarang? atau para pendatang yang hanya sementara untuk bersembunyi atau mengasingkan diri. Semuanya masih misteri masih harus terus diteliti lebih lanjut. Pepatah mengatakan 'tak ada rotan akarpun jadi'; ya kalau belum ada penemuan sejarah secara memadai maka penemuan yang ada sebagai hasil penelitian, layak juga dikemukakan sekalipun hanya sebagai pengulangan informasi. Namun kalau ditindaklanjuti dengan analisis dan pemahaman tertentu sebagai kearifan lokal yang original, tentu ada manfaatnya bagi orang-orang zaman sekarang terutama bagi para mahasiswa antropologi budaya yang berkecimpung di bidang budaya terutama budaya keetnikan sebagai spesialisasinya, termasuk urusan mitologi dan religi di dalamnya.

Candi ditemukan pada tahun 1966 oleh seorang peneliti bernama Uka Tjandrasmita dan Harsoyo yang melakukan penelitian berdasarkan laporan catatan seorang Belanda bernama Vorderman dalam buku *Notulen Bataviaasch* yang terbit pada tahun 1893 yang mengatakan bahwa adanya sebuah Arca yang rusak dan makam kuno. Selanjutnya diadakan penelitian dengan beberapa tahapan sampai pada pemugaran. Hasilnya seperti yang disaksikan sekarang dengan segala kekurangannya. Dari hasil penelitian ternyata arca tersebut adalah arca Syiwa, dan ditemukan pula serpihan pisau, dan batu besar dari zaman Megalitikum, yaitu zaman batu awal. Selanjutnya penelitian tahun 1967-68 menemukan bangunan makam. Candi Hindu yang ditemukan diperkirakan dibuat pada abad ke 8; di sampingnya ada makam pemuka Islam yang tentu saja dibangun lebih kemudian. Batu candi terdiri dari batu andesi bentuk balok. Ditemukan pondasi candi 4,5 x 4,5 m, dan batu lainnya berserakan. Bidang kepurbakalaan meneliti candi ini hingga tahun 1968, dan pemugaran candi dimulai pada tahun 1974-1975. Pada tahun 1976 dilakukan rekonstruksi yang meliputi badan bangunan, atap candi,

patung syiwa, dan joglo, Yaitu museum tempat menyimpan barang-barang purbakala bukan saja yang ditemukan dari seluruh kabupaten Garut. Sekalipun kecil bangunan joglo tersebut tetapi merupakan pusat kepurbakalaan kabupaten Garut.

Dari seluruh candi yang sekarang berdiri, batuan aslinya hanya sekitar 40 % saja, sedangkan yang lainnya merupakan tiruan dari yang asli yang diolah dari bahan adukan semen, koral, pasir, dan besi, yang dibuat sedemikian rupa mendekati aslinya. Maksud pemugaran candi Cangkuang ini adalah sebagai upaya mengisi kekosongan sejarah kepurbakalaan di Kabupaten Garut. Jadi candi Cangkuang ini adalah yang pertama kali dipugar karena sampai dengan tahun 1976 belum ada peninggalan purbakala yang ditemukan lantas dipugar sebagai langkah mengisi kekosongan sejarah antara Purnawarman dan pajajaran, dari masa hindu memasuki zaman Islam. Keadaan batu-batuan candi berdasarkan pengukuran dari kadar batu dan tingkat kelapukannya diperkirakan candi ini didirikan sekitar abad ke 8, karena bentuknya yang sederhana hanya berupa balok-balok tanpa relief apapun yang menunjukkan tingkat kesulitan pembuatannya.

B. Letak Geografis

Cangkuang adalah lokasi Candi Hindu, tepatnya di Kampung Pulo wilayah Cangkuang kecamatan Leles kabupaten Garut Jawa Barat. Ia adalah Candi yang pertama ditemukan di tatar Sunda yang merupakan satu-satunya Candi Hindu. Nama Cangkuang diambil dari nama tanaman dimana candi berada, yaitu sejenis tanaman pandan yang banyak ditemukan di sekitar makam, sebagai bahan membuat tudung, tikar, pembungkus makanan, dan sebagainya. Cangkuang adalah daratan di tengah danau kecil atau situ menurut bahasa Sunda. Luas pulaunya sekitar 16,5 ha, dan masih terdapat dua daratan lainnya dengan ukuran-ukuran yang lebih kecil. Posisinya berada pada suatu lembah yang subur dikelilingi empat gunung besar yaitu: Gunung Haruman, Gunung Kaledong, Gunung Mandalawangi dan

Gunung Guntur (keterangan dari Bapak Zaki Munawar, petugas candi Cangkuang). Di samping ada candi ada juga mesjid ada rumah adat, letak Candi bersebelahan dengan makam Embah Dalem Arief Muhammad, yaitu makam kuno pemuka agama Islam. Embah Arief diyakini sebagai leluhur penduduk desa Cangkuang.

Untuk sampai di tujuan harus menggunakan rakit yang jalannya sangat pelan bagaikan siput berjalan di atas lumpur, tetapi tidak lama juga sampai karena letaknya kurang dari 500 m. Rakit terbuat dari bambu yang disusun berderet berdampingan dengan cara diikat sehingga berbetuk busur panah yang lancip ke depan. Ada yang pakai saung agar teduh ketika panas dan terlindung dari jatuhnya air ketika hujan. Rakit yang besar menampung banyak orang untuk sekali jalan kalau rakit kecil hanya menampung sedikit. Rakit besar bisa membawa sampai 30 orang bahkan lebih, yang kecil dan tak beratap paling 4 atau 5 orang saja. Bahkan yang untuk kepen-tingan mencari ikah yang hanya terdiri dari empat atau lima bambu hanya digukanan oleh seorang untuk mencari udang atau ikan kecil-kecil, ikan seribu atau impun alias burayak, alias boncenang dalam bahasa sunda. Di danau Cangkuang ternyata banyak udangnya dan juga impun tetapi ikan nila dan ikan mas besar juga ada tetapi kelihatannya jarang didapat, apalagi di musim kemarau yang airnya surut. Tetapi kalau lagi musim hujan banyak air terkadang ada juga konkur, kejuaraan memancing di tempat tersebut, dan dikunjungi banyak orang.

Keadaan danau cangkuang sudah sangat berbeda dari zaman dahulu ketika cangkuang masih ada di tengah danau, namun sekarang banyak yang sudah menjadi pesawahan, yang konon kabarnya sebagai *carik* atau dikelola desa untuk kehidupan para pamongnya dan berbagai kebutuhan di pemerintahan desa, maklum lurah di zaman dulu tidak digaji, walaupun ada hanya ala kadarnya. Berbeda dengan sekarang konon kabarnya sudah ada dana desa dari pusat yang jumlahnya cukup

besar sampai di atas satu milyar setiap desa, belum lagi dari pemda provinsi. Keadaan danau sekarang barangkali hanya tinggal 50 atau 60% saja dari yang dahulu ada. Hal ini terjadi karena pendangkalan yang tak pernah dikeruk maka berubahlah menjadi pesawahan atau bahkan daratan, di samping debit air dari pegunungan juga nampaknya sangat berkurang bersamaan dengan musnahnya pepohonan besar; apalagi di musim ke-marau. Pada bulan september 2018 ketika rombongan antropologi budaya ISBI studi lapangan kampung adat yaitu di Kampung Pulo ternyata kedalaman danau di tengah saja kurang lebih hanya 1,5m, itu keterangan dari pengayuh rakit yang ditumpangi rombongan, apalagi di pinggirnya tak lebih dari seperti sawah yang lebih banyak terlihat lumpurnya dari pada airnya. Bahkan naik ke daratanpun harus dibantu dengan cara ditarik dari atas seperti berjabat tangan karena curam yang menunjukkan air danau dalam keadaan surut.

C. Keunikan Cangkuang

Kenapa Cangkuang banyak dikunjungi orang? karena di sana ada keunikan yang menarik untuk disaksikan yaitu kampung adat dan candi yang jarang ditemukan di Jawa Barat. Candi Cangkuang adalah objek wisata populer peninggalan zaman Hindu yang terletak di Leles kabupaten Garut yang sangat mudah diakses dari Bandung, ibu kota Jawa Barat. Candi tersebut merupakan hasil rekonstruksi yang diresmikan keberadaannya pada tahun 1978. Candi memiliki struktur bangunan, kaki bangunan, dinding dan atap. Kaki bangunan yang menyokong pelipit padma, pelipit kumuda, pelipit pasagi 4,5 x 4,5 x 13,7m. Di antara puing-puing candi ditemukan arca pada tahun 1800-an dalam posisi bersila di atas padmasana, terdapat kepala sapi (*nandi*) adalah arca Syiwa, ada penghias perut, penghias dada dan telinga. Sebagaimana dikemukakan di atas bahwa Candi Cangkuang sekarang hasil rekayasa atau rekonstruksi, sedangkan bentuk

bangunan yang sesungguhnya belum diketahui secara pasti.

Candi Cangkuang sekalipun peninggalan Hindu tetapi penduduk Kampung Pulo dan daerah sekitarnya 100% muslim karena umumnya adalah keturunan Embah Dalem Arief Muhammad sang penyebar ajaran Islam di Jawa Barat khususnya di Cangkuang. Penduduk di Kampung Pulo yang menempati rumah adat tentu keturunan Embah Dalem Arief Muhammad, bahkan yang di luar pagar kampung adat yang umumnya berjulan juga umumnya keturunan Embah Arief. Embah Dalem Arief Muhammad dikenal sebagai mantan perwira kerajaan Mataram yang berdarah Jawa yang bermukim di Garut, karena ada cerita yang mengatakan bahwa masuknya pengaruh Hindu lebih dulu adalah Jawa Barat, dibanding dengan Jawa Tengah dan Jawa Timur, hanya ironisnya di Jawa Barat nyaris tak ditemukan bangunan suci berbentuk Candi, dan Candi Cangkuang yang pertama kali ditemukan.

Sejarah Candi Cangkuang masih menyisakan silang pendapat yang belum ada titik terang secara ilmiah. Catatan sejarah Candi nyaris tak ada hanya cerita rakyat secara turun temurun, bahkan cerita yang pernah ditulis di sosmed dan beberapa buku yang telah diterbitkan umumnya berasal dari cerita tumun-temurun. Bahkana ada yang bersumber dari legenda situ cangkuang yang berhubungan dengan cerita kujang pusaka dan kaitannya dengan pajajaran. Tidak didapat petunjuk pasti yang dapat dibaca tanda tandanya seperti prasasti atau petunjuk lainnya kecuali bongkahan batu candi yang berserakan itupun tidak komplit, konon hanya 40% saja, sedangkan lainnya hasil rekonstruksi yang direkomendasi para ahli.

Melihat Arca Syiwa jelas ini adalah peninggalan zaman Hindu, yang kalau di Jawa Tengah atau Jawa Timur biasanya ada prasastinya, tetapi di Garut tidak ada. Nama candinya dihubungkan dengan nama situ atau danau yaitu Cangkuang. Kalau di Jawa Tengah

namanya Candi Borobudur, candi Mendut menyandarkan pada kehinduan bukan pada tempat candi ditemukan umpama saja namanya candi Magelang, tetapi tidak demikian. Candi Cangkuang ini merupakan keunikan candi yang ada di tatar Pasundan, karena konon yang disebut kerajaan di Jawa Barat bukan kerajaan fisik tetapi kerajaan rohani. Oleh karenanya nama Jawa Barat dikenal juga dengan tanah Priangan, tempat bersemayamnya para *Hyang*. Jadi yang menonjol bukan kemegahan fisik tetapi keagungan jiwa yang tampak pada perilaku, atau perilaku dalam hubungannya dengan Sang Pencipta.

D. Mitos Cangkuang

Penelitian Uka Tjandrasasmita dan Harsoyo yang dimulai pada tanggal 9 Desember 1966 yang pertama kali ditemukan bukanlah candi melainkan makam, yang kemudian diketahui makam Embah Dalem Arief Muhammad. Menurut Suhir, keturunan Embah Dalem Arief Muhammad yang ketika penelitian dilakukan usianya 81 tahun mengatakan bahwa candi sudah ada sejak lama dan yang menemukannya adalah Embah Arief sang penyebar agama Islam di Jawa Barat. Setelah menemukan candi di tempat tersebut yang kini disebut Kampung Pulo lantas beliau menetap di lokasi tersebut menata tempat tinggal untuk dia dan keluarga. Makam Embah Arif berada di dataran tanah yang paling tinggi di tempat tersebut, ini sangat dapat dimaklumi karena agar tidak terkena air pasang danau sekalipun airnya sedang meluap ke permukaan. Ditemukannya makam tersebut ternyata ditemukan pula candi yang letaknya berdampingan yang tentu saja ditemukannya kemudian karena tidak tampak adanya candi kecuali hanya pondasinya, itupun setelah diadakan penelitian oleh Uka Tjandrasasmita pada tahun 1966. Berdasar catatan Vonderman 1893M yang selesai dipugar tahun 1978. Kenapa candi tidak ada dan makam yang ada, konon kabarnya candi itu dihancurkan karena di sampingnya akan dibuatkan makam Embah Arief sehingga rasanya

aneh ada makam muslim di samping candi, maka dari itu candi harus ditiadakan. Hal ini diperkirakan terjadi setelah Embah Arief wafat, dan bukan perbuatan Embah Arief tetapi inisiatif orang-orang yang lebih kemudian, sehingga ketika diadakan penelitian yang pertama ditemukan adalah makam, dan candi hanya ditemukan pondasi saja dengan batu lainnya yang berserakan yang dibangun kemudian, akhirnya menjelma berdampingan antara makam ulama dan candi patung Syiwa.

Ditafsir pada masa kini dengan kacamata kerukunan beragama yang saling toleransi dengan kadar yang sangat tinggi terbukti makam seorang ulama berdampingan sejajar dengan candi, bahkan candi tetap lebih tinggi dari makam karena bangunan candi memang tinggi. Barangkali dulunya bukan niat untuk menghancurkan candi tetapi hanya ingin memuliakan makam Embah Dalem Arief Muhammad sang kiyai agar makamnya tak berada di bawah candi yang notabene Hindu. Satu-satunya cara bangunan candi yang menjulang ke atas harus dipangkas dan yang tertinggal hanya pondasinya saja yang tidak tampak ke permukaan, karena membongkar fondasi juga bukan pekerjaan mudah.

Embah Dalem Arief Muhammad dipercaya sebagai memiliki karomah sehingga sampai saat ini berbondong-bondong orang berdoa di depan makam sekaligus berharap karomah dari seorang yang berilmu tinggi dan kata-katanya yang bertuah, terutama setiap hari Jumat. Orang tak boleh sembarangan atas peninggalan Embah Dalem Arief Muhammad yang masih tersisa yaitu makamnya yang dikeramatkan oleh keturunannya dan orang banyak yang berkunjung ke tempat tersebut, untuk berdoa memohon kepada Allah Swt agar hidup lapang, segala keinginan dikabulkan asal jangan hari Rabu karena pada hari itu pantangan orang melakukan aktivitas kecuali diisi pengajian dan amal baik. Menurut Bapak Iri (kuncen), hari rabu adalah hari kelam karena putra bungsu Embah Arief dan masyarakat Cangkuang tewas terkena malapetaka, untuk

mengenang itu didirikanlah mesjid sebagai simbol titisan putra kesayangannya itu.

SIMPULAN

Mitos atau mitologi merupakan bagian dari budaya umat manusia di manapun mereka berada di sana mitos hadir terutama di kalangan masyarakat tempo dulu. Tentu saja dengan segala konflik dan kontroversialnya karena mitos sering dibenturkan dengan pemikiran rasional, yang sementara orang tidak mempercayainya, bahkan setelah abad ilmu pengetahuan mitos ditolak dan dibuang jauh-jauh karena tidak memiliki dasar-dasar rasionalnya. Namun kenyataannya mitos tetap ada hidup dan tetap bertahan, sehingga orang tertarik untuk mempelajarinya di atas label kearifan lokal. Akhirnya didapatkan beberapa pernyataan ilmuwan antropologi yang mulai berubah dan tidak sepenuhnya memandang mitos sebagai takhayul tetapi dipandang suatu kebenaran yang sulit dijelaskan kebenarannya. Bahkan ada yang jelas-jelas menyatakan bahwa mitos itu tidak irasional tetapi rasional dari dasar-dasar pemikiran yang universal. Disadari atau tidak perkembangan pemikiran manusia dimulai dari mitos, seperti yang berkembang di Yunani yang akhirnya menjadi pemikiran modern yang dianut para ilmuwan. Jadi bagaimanapun posisinya dan apapun kritik terhadapnya bahwa mitos memiliki kegunaan praktis bagi para penganutnya, bukan masalah benar secara teoritis tetapi bermanfaat secara praktis, dan memang mitos sangat berhubungan erat dengan pengalaman praktis terkait dengan kehadiran yang gaib dari alam di luar alam wadag.

Kajian mitologi di lingkungan antropologi budaya ISBI diarahkan pada sikap toleransi dan kritis terhadap mitos-mitos yang ada di masyarakat adat, sebagai referensi kehidupan budaya menuju progres yang lebih positif. Oleh karenanya setiap kampung adat seperti Kampung Pulo dan mitos-mitosnya dijadikan laboratorium budaya untuk dikaji

lebih mendalam tentang dampaknya di masa depan, tentang kerifan lokalnya dalam pelestarian lingkungan. Kampung Pulo dengan candi cangkungnya hanya *nuktah* kecil dalam kancah mitologi dan kebudayaan, namun dari nuktah kecil ini bisa digali dan ditemukan nilai-nilai universal dan aktual sebagai sumbangsih kearifan lokal terhadap pemikiran global. Bukankah makam ulama muslim berdampingan dengan candi adalah lambang kerukunan beragama? yang kini sangat mahal. Bisa jadi awalnya konflik tetapi pemikiran kemudian melahirkan hal yang positif. Berdoa di makam ulama muslim yang berdampingan dengan candi, juga tidak ada masalah karena yang penting niatnya; atau jangan berpacaran di lokasi cagar, itu adalah simbol penghormatan terhadap ulama setempat, dan masih banyak nilai-nilai kearifan lokal lainnya. Ini yang dimaksud bahwa kampung adat sebagai laboratorium nilai-nilai budaya lokal yang

dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat luas, bukan hanya dari aspek historisnya saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Morris, Brian. 2003, *Antropologi Agama*, Kritik Teori-teori Agama Kontemporer, AK Group, Yogyakarta.
- Pals, Daniel L. 2001, *Seven Theories of Religion*, Penerbit: Qalam, Yogyakarta.
- Cassirer, Ernst. 1944, *Filsafat Manusia*, Penerbit Gramedia, Jakarta.
- Bagus, Lorens. 2000, *Kamus Filsafat*, Penerbit: Pustaka Gramedia Utama, Jakarta.
- Dhavamony, Mariasusai, 2010, *Fenomenologi Agama*, (cet. ke 11), Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Minsarwati, Wisnu, 2002, *Mitos Merapi dan Kearifan Ekologi*, Penerbit: Kreasi Wacana, Yogyakarta.

EKSISTENSI SENI PATUNG ARBY SAMAH DARI REALIS KE ABSTRAK

Harissman, Elvis, Nia Daniati, Yoan Fahira

harismanomar@gmail.com

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain

ISI Padangpanjang

Artikel diterima: 14 September 2018 | Artikel direvisi: 1 Oktober 2018 | Artikel disetujui: 8 Oktober 2018

ABSTRACT

The study was intended to comprehend the tendency of Arby Samah sculpture artwork from a realist to an abstract form, and to discuss the existence of Arby Samah in sculpture artwork until he decided to settle in his hometown of West Sumatra. This study uses qualitative methods namely observation, interviews and documents. the theory used refers to the opinions of Kartodirdjo, Becker, and Zolberg.

Arby Samah continued his education at ASRI Yogyakarta in 1953 majoring in sculpture. In 1957 Arby Samah made a sculpture called abstract sculpture, the form of abstract at that time had not yet appeared so Arby Samah was known as a pioneer of abstract sculpture in Indonesia. After graduating from college Arby decided to work as an employee at the Yogyakarta army museum, and worked as a civil servant in Jakarta and returned to West Sumatra's hometown working at the Ministry of Education and Culture. During his time as a civil servant his career as a sculptor began to disappear so Arby Samah in the eyes of his friends was considered lost in the development of sculpture in Indonesia.

Keywords: Arby Samah, Experiment, Career, Sculpture.

ABSTRAK

Penelitian dimaksudkan untuk memahami kecenderungan Arby Samah berkarya patung dari bentuk realis ke abstrak, serta membahas eksistensi Arby Samah berkarya patung sampai memutuskan menetap di kampung halamannya Sumatera Barat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara dan dokumen. teori yang digunakan merujuk kepada pendapat Kartodirdjo, Becker, dan Zolberg.

Arby Samah melanjutkan pendidikannya ke ASRI Yogyakarta tahun 1953 mengambil minat seni patung. Pada tahun 1957 Arby Samah membuat bentuk patung yang dinamakan patung abstrak, bentuk abstrak waktu itu belum muncul sehingga Arby Samah dikenal sebagai pelopor patung abstrak di Indonesia. Setelah metamatkan kuliah Arby memutuskan bekerja pegawai di museum angkatan darat Yogyakarta, dan bekerja sebagai PNS P&K Jakarta dan kembali ke kampung halaman Sumatera Barat bekerja di DEPDIBUD. Selama menjadi pegawai negeri karirnya sebagai pematung mulai hilang sehingga Arby Samah di mata teman-temannya dianggap hilang dalam perkembangan seni patung di Indonesia.

Kata Kunci: Arby Samah, Eksperimen, Karir, Seni Patung

PENDAHULUAN

Sewaktu menjadi mahasiswa ASRI Yogyakarta pada tahun 1957, Arby Samah dikenal sebagai pelopor seni patung abstrak di Indonesia. Waktu itu bentuk abstrak merupakan bentuk baru dalam dunia seni patung di Indonesia. Satu tulisan tentang Arby Samah yang dikemukakan oleh Wisran Hadi (1996: 12) dalam katalog pameran dalam rangka pembukaan Galeri Arby Samah yaitu, “sewaktu berkiprah di Yogyakarta sekitar 40 tahun yang lalu, Arby Samah telah menempatkan diri melalui karya-karya patungnya sebagai salah seorang pelopor seni patung modern Indonesia”. Ditambahkan juga oleh Claire Holt dalam bukunya *Art In Indonesia*, (1967: 226) yang diterjemahkan oleh Soedarso SP (2000: 341), bahwa: “Di antara mahasiswa-mahasiswa yang lain adalah Arby Samah, yang bergerak ke arah yang sangat berbeda. Ia sedang mengadakan eksperimentasi dengan bentuk-bentuk semi-abstrak yang pada waktu itu benar-benar tidak biasa di ASRI dan bagi Yogyakarta secara umum. Walaupun ia tidak dirangsang dan diarahkan ke arah ini, dengan jelas tidak ada penolakan yang jelas dari komposisinya”. Mencermati kutipan di atas Arby Samah sudah mendapat pengakuan dari beberapa kalangan sebagai pelopor seni patung abstrak di Indonesia, sebuah pengakuan yang tidak mudah didapatkan dan membutuhkan sebuah perjuangan dan kerja keras.

Setelah menamatkan pendidikan di ASRI Yogyakarta, Arby Samah bekerja museum angkatan darat. Selama bekerja di museum tersebut Arby Samah tetap membuat karya patung walaupun jumlahnya tidak seberapa. Setelah delapan tahun bekerja sebagai staf karyawan di museum angkatan darat di Yogyakarta, pada tahun 1970 Arby Samah memutuskan mengabdikan di kampung halamannya di Sumatera Barat dan diangkat sebagai Pegawai Negeri (PNS) dan ditempatkan bekerja di Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sumatera Barat di kota

Padang. Setelah beberapa lama mengabdikan di DEPDIKBUD kota Padang, Arby Samah dipindahtugaskan sebagai kepala sekolah SSRI Padang. Selama menjadi kepala sekolah, pengaruh Arby Samah sangat besar pada perkembangan SISRI dan juga terhadap perkembangan seni rupa di Sumatera Barat, karena dari lulusan SSRI ini banyak melahirkan seniman yang sangat terkenal baik yang berkiprah di dalam maupun di luar Sumatera Barat.

Selama menetap di kampung halamannya, Arby Samah masih aktif membuat patung dengan gaya abstrak dan sering mengadakan pameran baik bersama maupun pameran tunggal. Arby Samah juga sempat membuat beberapa patung dalam wujud monumental diantaranya “Monumen Bagindo Aziz Chan” di kota Padang, monumen “Pejuang Revolusi” di nagari Sungai Buluh kecamatan Batang Anai Sumatera Barat, serta monumen “Ratapan Ibu Pertiwi di Payakumbuh. Karya-karya patung monumental Arby Samah dibuat dengan bentuk realis dengan teknik plestering semen. Semenjak karya patung monumental Arby Samah dibangun patung-patung dengan gaya realis banyak bermunculan di kota Padang dan kota-kota lain di Sumatera Barat hingga tahun 1999, sehingga kehadiran Arby Samah sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seni patung di Sumatera Barat.

Mencermati uraian tersebut, predikat yang disandang Arby Samah sebagai pelopor seni patung abstrak di Indonesia merupakan capaian yang tidak semua orang mudah meraihnya, hal itu membutuhkan usaha dan kerja keras. Namun dalam kenyataannya Arby Samah tidak memandang itu suatu yang istimewa atau penghargaan dalam mencapai kesuksesan dalam karirnya sebagai seorang pematung. Pilihan Arby Samah sebagai Pegawai Negeri tentu ada sebab dan faktor di balik semua itu. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengungkap faktor apa saja yang mempengaruhi Arby Samah dalam berkarya patung sehingga Arby Samah membuat karya yang berbeda dari teman-teman seangkatannya di

ASRI Yogyakarta. Penelitian ini juga akan menelusuri alasan Arby Samah memilih menjadi pegawai negeri (PNS) dibanding menjadi seorang seniman patung, dan juga penelitian ini akan menguraikan penyebab Arby Samah memutuskan menetap sebagai PNS sekaligus tidak meninggalkan kesenimannya sebagai pematung di Sumatera Barat.

Tujuan penelitian ini diarahkan untuk mencari jawaban yang linear dengan permasalahan yang telah diuraikan. Penelitian ini dilakukan untuk mengenang sosok Arby Samah (almarhum) sebagai perintis seni patung abstrak di Indonesia, dan juga sebagai bentuk penghormatan kepada Arby Samah yang sangat berjasa dalam perkembangan seni patung di Indonesia dan Sumatera Barat khususnya. Selain itu penelitian ini akan memperkaya konsep dan teknik pengkajian seni rupa. Data yang diperoleh diharapkan dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pengembangan bidang ilmu yang relevan. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi pengajaran bagi institusi pendidikan seni atau institusi lain yang membutuhkan.

Desain penelitian penelitian ini dapat juga diartikan sebagai “rancangan penelitian”. Desain penelitian ini berkisar di Sumatera Barat yang meliputi kota Padang, Padang Pariaman dan Payakumbuh.

A. Batasan Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Arby Samah di kota Padang, Arby Samah merupakan seniman patung sangat berpengaruh terhadap perkembangan seni patung di Sumatera Barat. Sedangkan yang menjadi objek penelitian mencakup karya patung Arby Samah yang bersifat personal dan sosial, serta informasi lain yang terkait dengan penelitian.

B. Populasi dan Sampel

Dalam upaya menentukan populasi dan pengambilan sampel, maka dikumpulkan semaksimal mungkin karya-karya Arby Samah

meskipun dalam bentuk foto atau foto reproduksi. Beberapa narasumber juga ditentukan untuk dimintai keterangan mengenai Arby Samah, pemilihan tersebut ditentukan berdasarkan kedekatan dan keterlibatan mereka dalam mengenal Arby Samah. Untuk pengambilan sampel yang dilakukan secara acak, hal itu ditujukan terhadap karya patung Arby Samah yang telah diklasifikasikan populasinya sesuai kriteria tampilan visual karya tersebut, dari masa perintisan sampai pada karya terakhir yang dibuat Arby Samah.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi pada karya, studi kepustakaan, studi dokumen, dan studi lapangan. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui:

1. Metode Kepustakaan, baik data primer maupun data sekunder (untuk melengkapi atau memperkuat data primer) ditelusuri dengan metode kepustakaan, yaitu pelacakan sumber melalui buku-buku, arsip, dokumen, koran, majalah, manuskrip, teks-teks sastra, katalog, brosur, dan sejenisnya yang relevan dengan permasalahan yang dikaji.
2. Metode Observasi, dilakukan langsung ketempat kediaman Arby Samah dan keluarganya. Data yang diperoleh dimanfaatkan untuk membahas permasalahan yang berkaitan dengan aktivitas berkarya Arby Samah. Alat bantu yang diperlukan berupa kamera video /Hp atau kamera fotografi.
3. Metode Wawancara, dilakukan secara langsung kepada keluarga Arby Samah (istri dan anak, menantu), teman dekat yang sezaman, mantan murid-muridnya, pengamat seni, tokoh masyarakat di sekitar tempat tinggalnya, sebagai informan tunggal. Selanjutnya, keterangan lain termasuk informasi dari lembaga tertentu akan ditelu-

suri sebagai alat kontrol kebenaran informasi dari keluarga dan teman-teman dekat Arby Samah.

D. Analisis Data

Proses analisis data dalam penelitian ini meliputi berbagai tahapan. Pertama indentifikasi data, mengumpulkan data verbal dan data visual, baik yang diperoleh melalui studi pustaka, observasi, maupun wawancara, dilanjutkan dengan tahapan kedua, klasifikasi data yaitu memilih atau mengelompokkan data penelitian yang telah diidentifikasi sesuai dengan jenis dan sifat data. Tahap ketiga adalah seleksi data, yaitu menyisihkan data yang kurang relevan dan tidak berkontribusi atas kebutuhan data pada pokok bahasan. Tahapan keempat dilakukan analisis data sesuai dengan teori-teori yang sudah ditetapkan sebelumnya, baik menggunakan analisis tekstual maupun kontekstual yang kemudian diungkapkan dalam bentuk karya tulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

"Karya Seni itu Perwujudannya Harus Artistik dan Estetis dengan Segala Bentuk dan Ekspresinya, Semua itu Ditopang Oleh Keimanan dan Ketakwaan pada Tuhan Yang Maha Esa"
(Konsep berkarya Arby Samah)

Arby Samah Dt. Majo Indo kelahiran Pandai Sikek Sumatera Barat 1 April 1933 merupakan suatu daerah di Minangkabau yang sebahagian besar masyarakatnya terkenal sebagai orang-orang yang pandai mengukir dan menenun. Menjadi perupa sudah mengalir dalam darahnya sejak kecil apalagi Arby dibesarkan dalam keluarga yang juga bergelut dalam dunia seni, dan untuk mengasah kemampuannya pada tahun 1948 Arby didisekolahkan orang tuannya di Kayutanam tepatnya di INS (*Indonesich Nederlandsche School*). Ruang Pendidik INS Kayutanam yang didirikan Muh. Syafei ini tempat Arby Samah belajar dengan

basis pendidikan aktif dan kreatif kepada siswa-siswanya dan etos kerja yang tinggi. Arby Samah mulai menemukan dirinya dan bersiap untuk mengarahkan dirinya sebagai seorang perupa atau pematung.

Setelah menamatkan pendidikan di INS dan berkat rekomendasi dari A.A. Navis dan Ramudin Arby melanjutkan pendidikan di Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) Yogyakarta pada tahun 1953. Direkomendasikannya Arby Samah untuk menempuh pendidikan di ASRI ini merupakan program pemerintah Provinsi Sumatera Barat yang bertujuan supaya setelah mereka menamatkan pendidikan bisa mengembangkan ilmu yang didapat di kampung halamannya di Sumatera Barat. Sebelumnya Pemda Provinsi Sumatera Barat telah mengutus beberapa mahasiswa yang dikirim untuk menimba



Gambar 1. Potret diri Arby Samah.
Sumber: Dokumentasi keluarga Arby Samah.

ba ilmu di pulau Jawa seperti Oesman Efendi, Mara Kama dan kawan-kawan disebutkan pengiriman gelombang pertama, namun program ini dianggap gagal karena tidak satupun dari mereka memilih pulang ke kampung halamannya dan memutuskan berkarir dan menetap di pulau Jawa dan program ini dianggap gagal dan mereka ini dikatakan mahasiswa Sumatera Barat yang membesarkan rantau.

Melanjutkan pendidikan ke Akademi Seni Rupa Indonesia di Yogyakarta merupakan satu-satunya jalan bagi Arby untuk memperdalam ilmu tentang seni patung, namun warisan pendidikan Eropa masa itu yang lebih mengutamakan bentuk-bentuk patung realis telah "memaksa" Arby untuk mengikutinya dengan arti kata Arby Samah di ASRI mulanya menganggap, bahwa seni patung adalah seni

yang meniru alam yang figuratif. Tapi karena kebiasaan tradisi dan akar budaya Minangkabau tidak mengajarkan kepada bentuk-bentuk yang realis, Arby mendapat kesulitan pada mulanya, namun berkat etos kerja yang tinggi, Arby pun menjadi seorang realis yang disegani. Keatifitas yang dilakukan Arby Samah dalam mencari suatu bentuk baru dalam karya seni patung terus dilakukan, hampir setiap malam Arby membuat karya patung dan bereksperimen dengan tanah liat. Kreatifitas yang dilakukan berupa pengolahan bentuk dari bentuk realis hingga pengembangan pada bentuk yang baru. Arby Samah di antara teman-temannya dikenal sebagai mahasiswa yang mahir membuat karya patung lewat tanah liat. Seperti dikutip dalam tulisan Yusrizal (25 Mei 2007) di harian *Singgalang*, “73 Tahun Arby Samah Tak Pindah Ke Lain Hati”, disebutkan bahwa: “ketika Arby Samah mengerjakan patung potret Kustiyah (teman sewaktu mudanya di Yogyakarta) Arby Samah tidak pernah berada dihadapan Kustiyah. Arby mengerjakan patung Kustiyah pada malam hari. Kalau cahaya matahari pagi sudah datang patung yang masih dalam proses itu ditutup agar tidak seorang pun dapat melihatnya. Ketika potret Kustiyah tersebut selesai maka berkunjunglah teman-teman dan dosen Arby ke studionya. Begitu melihat patung Kustiyah terkejutlah semuanya “Kagum dan terharu” Karena patung tersebut persis sekali dengan karakter Kustiah pokoknya bentuk dan karakternya sempurna sekali”. Arby Samah tidak hanya puas sampai di situ, kebiasaan setiap malam mematung dan bereksperimen terus dilakukan.

Seniman dalam berkarya seni tidak lepas dari ide. Ide tersebut ditemukan lewat renungan, nilai unik dan istimewa dari karya seni abstrak terletak pada perenungan yang bebas yang dibutuhkan oleh apresiasi terhadapnya. Perenungan sedikit banyak diperlukan bagi apresiasi setiap karya seni, tetapi seni abstrak nampaknya menyediakan keperluan ini dalam bentuk yang sederhana dan yang

paling murni. Begitu juga yang dilakukan Arby Samah dalam mencari ide, sesekali Arby duduk termenung di pintu rumah, hal tersebut dilakukan karna jenuh berkarya. Sesekali Arby melihat ke langit yang penuh bintang, dan bila bulan purnama datang Arby menyempatkan tidur dengan beralaskan tikar dan menatap indahnyanya cahaya bulan. Disengaja atau tidak atau kebetulan Arby melihat dahan pohon yang dibelakangnya ada cahaya bulan purnama, saat itu Arby mendapatkan ide lewat bentuk dahan pohon tersebut. Tanpa pikir panjang Arby pun langsung ke studionya dan bereksperimen, seperti yang dikemukakan oleh Risman Marah pada ruang budaya di harian *Haluan* yang terbit di Sumatera Barat, selasa 17 September 1996 yaitu: “Arby tidak mau dibelenggu dengan kemampuan realistik yang telah dikuasainya. Setiap malam ia mulai mematung dengan lempung (tanah liat) dengan bentuk non figuratif, tanpa model, tanpa objek nyata”. Karna melihat dahan pohon di belakangnya ada cahaya bulan tersebut Arby Samah menemukan ide yang dianggapnya sebagai karya yang murni dalam renungan pribadinya yang memadukan penglihatan dan imajinasi tinggi. Renungan yang digambarkan objek itu meyerupai samaran tau kiasan, penemuan tersebut dinamakan Arby dengan istilah “terawang” maksudnya objek yang berdiri di depan cahaya akan kelihatan seperti bayangan, dan objek tersebut kurang kelihatan karna pengaruh cahaya di belakangnya. Semenjak itu Arby terus bereksperimen mengembangkan bentuk temuannya sehingga melahirkan karya patung abstrak.

Awal mula kemunculan karya abstrak Arby Samah yang berjudul "Ibu dan Anak" yang dibuat pada media batu tahun 1955, pada waktu itu membuat karya dengan bahan batu menjadi tren bagi mahasiswa patung di ASRI, begitu karya Arby dilihat oleh teman-temannya banyak yang kagum dan ada juga yang membenci termasuk Presiden Soekarno pada tahun 1957 ke Yogyakarta Seperti tulisan Darman Moenir dalam harian *Singgalang*

tanggal 6 Agustus 1998 yang berbunyi: “Arby Samah menghasilkan karya bukan asal jadi atau jadi-jadian, beralasan kalau dua Presiden RI- Presiden Soekarno dan Presiden Soeharto membenci karya-karya Arby Samah. Jika presiden Soekarno menyatakan suka pada karya seseorang tentu seniman tersebut senang hidupnya karna seniman tersebut diberi fasilitas lebih dan jaminan karya laku di pasaran. Namun lain denagn Arby yang karyanya dibenci Soekarno dan tentulah kebalikan yang didapatkan oleh Arby. Menurut Arby (wawancara di rumahnya) ditolaknya karyanya disebabkan karena ada unsur politik karena Arby masuk pada organisasi Manifes Kebudayaan (MANIKEBU) yang bertolak belaka dengan faham Soekarno dengan LEKRA. Bagi Arby “Saya mematung bukan untuk presiden”, namun dikatakan Arby kenyataannya Presiden Soekarno menolak dan membenci karya Arby Samah namun salah satu karya Arby Samah ada dikoleksi presiden Soekarno.

Walapun karya Arby ditolak presiden Soekarno dan Soeharto namun Claire Holt dalam buku “*Melacak Jejak Perkembangan Seni Indonesia*” (2000:341) menuliskan bahwa Arby Samah masuk dalam sejarah perkembangan seni patung di Indonesia yang mana tulisan tersebut berbunyi “Di antara mahasiswa-mahasiswa patung yang lain adalah Arby Samah, yang bergerak ke arah yang sangat berbeda. Ia sedang mengadakan eksperimentasi dengan bentuk-bentuk semi abstrak yang pada waktu itu benar-benar tidak biasa di ASRI dan bagi Yogyakarta secara umum. Walaupun ia tidak dirangsang dan juga tidak diarahkan kearah ini, dengan jelas tidak ada penolakan yang jelas dari komposisinya”.

Perpindahan Arby Samah dari patung realis ke patung abstrak bagi kalangan pematung masa itu dianggap sebagai suatu yang “aneh” akan tetapi pada hakekatnya, saat perpindahan itulah momentum pada dirinya untuk “kembali pulang” kepada akar budayanya, kembali kepada bentuk-bentuk ornamentik, simbolik dan dinamik yang telah disediakan

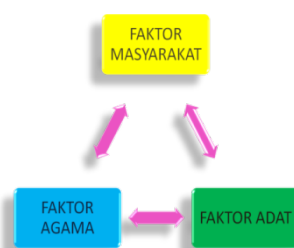
budayanya. Arby Samah seakan-akan kembali membuat “ukiran” tetapi tidak meniru ukiran tradisi. Ukirannya lebih modern, lebih bebas dan ekspresif dari ukiran-ukiran tradisi yang dikenalnya. Arby Samah tidak meninggalkan “basis” utama dari pola seni ukir itu; bahwa seni ukir bukanlah patung yang dapat dilihat dari keempat sisi. Karenanya Arby Samah dalam patung-patung abstraknya memberikan “pesan” tradisi kepada kita, bahwa karyanya hanya dapat dinikmati pada dua sisi; muka dan belakang.

Begitu juga dengan bentuk-bentuk patungnya sendiri. Arby Samah membangun bentuk-bentuk “baru” yang nonfiguratif. Arby memberikan interpretasi, deformasi dan bahkan pengalihan atau menggeser kebiasaan memilih objek. Bila pada seni ukir tradisi objek-objeknya berasal dari hewan atau tumbuhan, Arby mengalihkannya dan menggesernya pada manusia. Bila pada seni ukir tatahannya sengaja diperhalus sesuai dengan fungsinya sebagai “barang terpakai”, Arby membuat patungnya dengan tatahan kasar, ekspresif dan bahkan “*fauvist*” (keliaran) sehingga emosi, ekspresinya dapat tersalur dengan baik. Oleh karena patung-patung Arby Samah sebagian besar bercerita tentang manusia dan lebih menonjol dengan tema perempuan yang diolah dalam bentuk seni patung yang hanya dapat dilihat pada dua sisi, muka belakang, non-figuratif dan bertekstur kasar. Ada yang menarik dan spesifik dari patung-patung karya Arby Samah yang berjudul “Gadis Desa”, “Ibu dan Anak”, “Gadis Kota”, “Gadis dan Anak”, “Sejoli”, “Gadis Kupang”, “Gadis di Bukit Karang”, “Tetesan Bunda”, “Dua Gadis” dan “Mulanya Terjadi”. Bisa ditebak betapa kaum perempuan mendapat tempat dalam karya-karyanya, menurut Arby perannya perempuan sangat luar biasa dalam kehidupan pemahaman terhadap perempuan, secara simbolik dan filosofis bisa dicermati dari karya-karyanya yang terkesan lembut karena tema perempuan lebih dominan dimaknai sebagai subyek dari pada obyek.

Jika rujukan budaya yang dipakai untuk memahami patung-patung Arby Samah dapat dikatakan sebagai “perpanjangan” dari ukiran-ukiran tradisi Minang. Andil Arby Samah terbesar dalam memperpanjang itu adalah; dia telah memberikan “nafas” baru pada seni ukir. Akan tetapi pihak “luar” seperti pengamat seni rupa, atau pematung lainnya hanya melihat seni patung sebatas “benda” atau “sosok”, menganggap Arby Samah sebagai pematung abstrak pertama. Karena dialah yang “keluar” dari tradisi realisme masa itu. Padahal sebenarnya dia adalah pengukir dari Minang yang karena harus bergulat dan berhasil di rantau, Arby berusaha keras menjadi seorang realis sesuai dengan *trend* masa itu. Untuk itu Arby berhasil, namun keberhasilan itu tidak memuaskan batinnya, tidak menjadi wadah yang menyenangkan bagi kreatifitasnya karena berbalik kepada akar budayanya yang non-figuratif atau abstrak.

A. Faktor yang Mempengaruhi Arby Samah Berkarya Patung

Berikut diagram tentang faktor masyarakat, agama dan adat. Ketiga komponen tersebut saling mempengaruhi satu sama lainnya dan juga faktor yang mempengaruhi Arby berkarya patung. Dalam membahas faktor yang mempengaruhi Arby berkarya seni merujuk pada pendapat Zolberg bahwa, untuk memahami perubahan pada diri seorang seniman serta karya-karyanya penting kiranya mempertimbangkan kekuatan-kekuatan yang menyebabkan perubahan itu, di antara faktor yang mempengaruhi tersebut digambarkan seperti diagram di berikut ini:



Gambar 2. Diagram faktor perubahan.

1. Faktor Masyarakat

Kehadiran karya-karya patung Arby tidak bisa lepas dari pengaruh lingkungan masyarakat sebagai penikmat. Dalam masyarakat sendiri ditanamkan nilai-nilai keagamaan

sejak dini sehingga ajaran Islam mengalir kuat dalam dirinya. Masih banyak di antara masyarakat menganggap karya patung sebagai perwujudan berhala, seperti yang dijelaskan oleh Yusuf, (2004:167-168), Sejarah lahirnya berhala menunjukkan bahwa pada mulanya pematungannya hanya bertujuan untuk mengenang, namun akhirnya sampai menyakralkan dan menyembahnya. Gambar-gambar dan patung-patung adalah benda-benda paling populer dikalangan penganut paham keberhalaan. Sebagaimana kita mengenalnya pada Nabi Ibrahim, orang-orang Mesir Kuno, Bangsa Yunani, Romawi, dan dikalangan bangsa India sampai sekarang.

Kehidupan seni dan masyarakat adalah dua kelompok yang mempunyai kepentingan yang berbeda, walaupun di antara keduanya terdapat hubungan yang tidak dapat dipisahkan. Masyarakat, sama halnya dengan seni, masyarakat dapat diartikan sebagai penduduk suatu daerah, juga dapat diartikan sebagai manusia secara lebih luas, dan secara ekstrim dapat diartikan pula sebagai kelompok manusia yang punya tujuan sama. Yang akhirnya seperti halnya kesenian, masyarakat akan selalu dikaitkan dengan ilmu kemasyarakatan seperti sosiologi, agar dapat memberikan gambaran yang logis tentang masyarakat. Hubungan seni yang tidak jelas perwujudannya dan kompleks permasalahannya serta hubungan masyarakat yang juga tidak jelas dalam memberikan gambaran logis, mengakibatkan hubungan yang tidak jelas, tetapi ada hubungan yang saling membutuhkan (Kartika, 2004: 26). Sesungguhnya seorang pematung atau seniman pada umumnya tidak mungkin dapat dilepaskan dari beberapa hal; akar budaya, tradisi, agama, dan masyarakatnya di mana dia tumbuh dan berkembang. Oleh karena itu dalam mengamati hasil karyanya perlu untuk dipertimbangkan tiga hal pokok;

- a. Budaya Minangkabau tidak memperkenalkan bentuk-bentuk realistik dalam seni

rupa (mungkin akibat pengaruh ajaran Islam dari suatu mazhab) terutama pada seni patung. Dari peninggalan yang ditemukan, seni patung yang ada hanya pada masa Adhityawarman, sedangkan setelah itu tidak ada lagi, peninggalan seni rupa Minangkabau dalam bentuk patung adalah menhir atau batu tagak, batu besar yang panjang, agak pipih dan kedua permungkaannya dihiasi dengan motif tumbuh-tumbuhan.

- b. Pada hakekatnya seni rupa di Minangkabau adalah seni rupa terpakai (*applied art*). Seni rupa terpakai itu berada di antara dua kutub; arsitektur (bentuk rumah gadang, balai adat, rangkiang, dan seterusnya) dengan peralatan sehari-hari (keris, tongkat penghulu, sunting perempuan lainnya). Benda-benda budaya atau asesoris lainnya berada diantara kedua kutub itu. Termasuk didalamnya ukiran, tenunan, sulaman dan hiasan-hiasan lainnya.
- c. Semua benda-benda itu dihiasi dengan berbagai ragam hiasan yang ornamentik, simbolik dan dinamik. Ragam luas yang ornamentik itu merupakan sesuatu bentuk dari alam yang sudah distilir atau dideformasi menjadi motif-motif hiasan atau ukiran dalam kemasan dekoratif. *Symbolisme* dapat dilihat pada penamaan dari masing-masingnya. Terkadang antara penamaan, penggunaan dengan motif hiasannya tidak tampak hubungan yang jelas atau langsung. Ukiran yang diberi nama “itik pulang patang” misalnya, tidak dapat dilihat seekor itik pun pada ukiran itu. Itik sudah distilirisasi menjadi hiasan. Begitu juga kegunaannya, tidak ada sangkut pautnya dengan kehidupan itik itu sendiri atau binatang lainnya. Dinamiknya dapat dilihat pada garis-garis dan penempatan dari hiasan atau ukiran itu, terutama dalam “gerak” garis-garis atau linearnya.

Tinjauan terhadap faktor masyarakat, adalah sangat berperan sebagai pendukung dan penolakan terhadap karya-karya patung Arby seperti yang diungkapkan oleh Putra, ed, (2007: 47) bahwa, “*Alam Takambang Jadi Guru*” merupakan suatu metode untuk melambangkan aturan bermasyarakat yang sejalan dengan hukum alam dan kehidupan. Masyarakat Sumatera Barat yang identik dengan sebutan orang Minangkabau, menurut Sairin (dalam Zed, 1992:34), “masyarakat dengan mudah dapat menerima berbagai ide dan benda material dari luar kebudayaannya, selama hal itu tidak mengganggu eksistensi kebudayaan Minangkabau dan kalau boleh unsur baru itu dapat memperkaya kebudayaan Minangkabau itu sendiri”. Dengan demikian, kehadiran karya-karya seni patung yang sudah mencapai lebih dari setengah abad lamanya adalah suatu pertanda bahwa seni patung bukanlah sesuatu yang asing bagi masyarakat di Sumatera Barat.

Walaupun demikian, pada awal pertumbuhan seni patung di Sumatera Barat, memang terjadi hambatan karena sebgai medan sosial kultural agama pada masyarakatnya masih ada yang tabu dengan kehadiran seni patung. Namun masyarakat Sumatra Barat yang juga berada dalam institusi budaya, menurut Zolberg, (1990: 21) berbagai karakteristik dari banyak institusi sosial lain, mereka tidaklah tetap dan statis, tetapi berubah dari waktu mereka dibentuk. Dalam berkarya patung seperti yang diungkapkan Arby, bahwa faktor masyarakat merupakan yang paling berpengaruh dan sebagai penentu dalam perkembangan karya-karyanya.

2. Agama

Umar Kayam (dalam seni patung Syahrizal dihariian *Singgalang*) mengungkapkan bahwa, patung merupakan tradisi kita yang panjang. Tradisi dari masyarakat pertanian yang tua. Menempatkan patung sebagai bagian yang tak terpisahkan dari upaya pemahaman tentang hubungan kita dengan Sang Pencipta. Dengan demikian menempatkan patung sebagai bagian yang penting dari ritual

pemahaman akan kehadiran kita di bumi, bahkan di alam semesta. Sepanjang kehidupan manusia, ia tidak hentinya mempertanyakan dan merenungkan dua masalah tersebut lewat sistem kepercayaan, agama, dan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.

Dalam kehidupan Masyarakat di Sumatera Barat mayoritas penduduknya pemeluk Islam, tidak menguntungkan bagi Arby dalam berkarya, hal ini tentu berpengaruh pada pasang surut eksistensinya dalam menciptakan karya-karya patung. Dalam ajaran Islam melarang umatnya membuat patung, hal itu disebabkan adanya larangan Al-quran dan hadis. Kesenian Islam tidak harus berbicara tentang Islam. Ia tidak harus berupa nasihat langsung, atau anjuran berbuat kebajikan, bukan juga penampilan abstrak tentang akidah. Seni yang Islami adalah seni yang dapat menggambarkan wujud dengan bahasa yang indah serta sesuai dengan cetusan fitrah (manusia). Seni Islam adalah ekspresi tentang keindahan wujud dari sisi pandang Islam tentang alam, hidup, dan manusia yang mengantar menuju pertemuan sempurna antara kebenaran dan keindahan (Quthb dalam Susanto, ed, 2011:21).

Adanya hadis yang menyatakan larangan seniman muslim membuat patung, sehingga ruang gerak berkesenian seniman menjadi sempit dan terbatas. Berikut disebutkan dua hadis yang menerangkan larangan tersebut, seperti yang dinyatakan Jabrohim dan Berlian. Ed (1995: 218), Pertama: Hadis riwayat al Bukhari dan Muslim dari Aisyah r.a mengatakan bahwa orang yang paling berat azab di hari qiamat ialah mereka yang menyamakan ciptaannya dengan ciptaan Allah. Kedua: Hadis serupa dengan lafas lain dari riwayat al Bukhari dan Muslim menyatakan bahwa: pembuat gambar atau patung itu akan disiksa dihari qiamat. Mereka diperintahkan untuk menghidupkan (memberi nyawa) apa yang telah mereka buat.

Banyaknya hadis yang menyatakan larangan terhadap pembuat patung, berikut ini akan dipertegas lagi maksud dari kedua hadis tersebut: a) Melarang orang yang membuat

gambar atau patung yang objeknya mahluk bernyawa seperti manusia dan binatang, dalam hadis tersebut berarti larangan atau haram secara mutlak. b) Boleh membuat gambar atau patung mahluk bernyawa asalkan saja tidak dalam bentuk memungkinkan makhluk itu hidup, misalnya patung setengah badan ke atas relief dan sebagainya.

Dari keterangan dua hadis tersebut, yang menyatakan secara tegas larangan membuat karya patung dalam bentuk realis terhadap manusia khususnya umat Islam, adanya larangan tersebut membuat seniman patung kebingungan dalam berkarya dan memilih bentuk karya yang dianggap sesuai dengan ajaran Islam dan masyarakat tentunya sebagai penik-mat. Seperti yang diungkapkan oleh Salad (2000:53), Islam selalu menganjurkan kepada umatnya, baik secara langsung maupun terselubung, untuk tidak meninggalkan inisiatif-inisiatif yang bersifat estetis dan sesuai dengan semangat Al-quran. Dan seniman adalah orang yang pertama yang diberi peranan dalam proses budaya untuk mewujudkan semangat itu, serta meningkatkan dan mengembalikannya hakikat dan fungsi-fungsi seni sebagai media otonom untuk menghayati intensitas kehidupan, kemanusiaan dan keberagaman. Ditambahkan Salad bahwa, tujuan dalam berkarya memiliki makna yang beragam, tetapi mengandung esensi yang sama, yakni untuk membangun dan menciptakan keindahan seni, akal budi, moral dan kemanusiaan.

Seni dalam Islam memusatkan keindahan imajinatif dalam ruang moral, menghendaki adanya proses kreatifitas berkarya seni yang tidak menyeleweng dari prinsip dan kaidah-kaidah agama. Pendekatan yang diperlukan untuk menggerakkan praktek berkesenian tergantung niat dan tujuan seniman dalam berkarya. Otonomi dan kebebasan berkreasi dalam menciptakan sebuah karya serta hubungannya antara seniman muslim dan dan karya seninya harus berdasarkan keyakinan dan kebudayaan tentunya.

Karya seni yang dihasilkan oleh seniman tidak dapat dipisahkan dari kontek

keislaman secara luas. Karya seni patung dikaitkan pula dengan kesaksian yang bersifat ilahiat. Keindahan yang dikaitkan dengan nilai ilahiat dapat dijadikan salah satu prinsip pokok yang diterapkan oleh seluruh aspek dan cabang kesenian. Dalam seni patung prinsip tersebut berkenaan dengan fungsi artistik gagasan dan karya yang dihasilkan. Lebih dari itu, suatu karya akan lebih indah bila didukung oleh gagasan dan manifestasi yang bersifat ilahiat. Seni patung sebagai karya seni murni, juga diperankan sebagai jembatan menghubungkan kalbu kepada Yang Maha Esa. Faktor agama inilah yang menjadi penghambat utama Arby memiliki keinginan yang kuat meninggalkan bentuk realis dan beralih pada bentuk abstrak.

3. Adat

Adat dalam bahasa sanskerta diistilahkan dengan “A” artinya tidak dan “DATU” artinya benda atau materi. Maksud adat tersebut adalah “suatu paham atau ajaran yang tidak mendewakan benda atau materi”. Karena orang Minangkabau mengagungkan sesuatu yang gaib atau tuhan Yang Maha Esa. Dengan demikian adat Minangkabau menolak segala paham atau ajaran yang berbau atheis, Amar dan Yunus (1989: 25).

Adat adalah suatu konsep yang menjelas satu keseluruhan cara hidup masyarakat mengatur kehidupan mereka dengan adat, agar setiap anggota adat hidup beradat, seperti adat alam, hukum adat, adat beraja, adat bernegeri, adat berkampung, adat memerintah, dan sebagainya (Isjoni, 2007:30). Falsafah hidup yang menjadi acuan adat dalam kehidupan bermasyarakat yang berlandaskan *adat basandi syara', syara' basandi kitabullah. Syara' mandaki adat manurun. Syara' mangato, adat mamakai*. Maksudnya adat bersendikan syariat Islam, syariat Islam bersendikan Al-Quran. Aturan hukum serta norma-norma adat dalam kehidupan bermasyarakat di Sumatera Barat berdasarkan syariat Islam. Dasar inilah yang menjadi falsafah hidup di Minangkabau seperti pepatah yang mengatakan: *Adat idak lekang dek paneh, idak lapuk*

dek ujan. Diinjak indak layua, dicabut idak mati, sapucuk ka ateh, saurat ka bawah, bapucuk bulat, baurat tunggal. Adat yang tahan sama panas dan tahan sama hujan. Dipindahkan tidak layu, dicabut tidak mati. Dalam pemakaiannya sama ketentuannya baik untuk ke luar maupun ke dalam. Dalam falsafah adat yang dijelaskan ini menjadi ciri khas kebudayaan Minangkabau. Segala aturan-aturan, hukum, norma-norma dalam tatanan perilaku dalam masyarakat berdasarkan adat yang bersendikan syariat Islam.

Dalam masyarakat Minangkabau adat merupakan *pusako* (pusaka), dalam artian bahwa adat akan selalu ada sampai kapanpun, sekalipun manusia sebagai pendukungnya meninggal tetapi adat akan selalu tumbuh dan berkembang oleh generasi selanjutnya. Ditinjau pembagian adat di Minangkabau terdiri atas empat bagian yaitu:

a. Adat Nan Sabana Adat

Adat nan sabana adat merupakan undang-undang ciptaan tuhan yang bersifat menyeluruh (universal), yaitu hukum yang kekal, tidak terpengaruh oleh tempat, waktu dan keadaan. Sebab itu dimenifestasikan “*indak lapuak dek hujan-indak lakang dek paneh*”. Menurut agama dan menurut kemanusiaan Adat yang sebenarnya adat ini adalah suatu yang seharusnya menurut halur dan patut. Adat yang sebenarnya adat setelah disempurnakan oleh hukum Islam dapat dibedakan tafsirannya dari dua norma hukum sebagai sumbernya. Secara prinsip ada perbedaan tapi bukan pertentangan. (Pertama), norma adat alami, yaitu undang-undang atau berdasarkan ketentuan-ketentuan hukum alam yang nyata. (kedua), norma adat Islami, undang-undang atau peraturan-peraturan hukum tuhan berdasarkan Al-quran dan hadis.

b. Adat Nan Diadatkan

Adat nan diadatkan yaitu peraturan yang dibuat berdasarkan kata mufakat atau hasil musyawarah pemuka-pemuka adat dan pemuka masyarakat dalam satu *nagari* yang disebut

“*buek*” atau karang buatan. Dalam pengertian lain disebut ikatan yang dibuat untuk bersama. Peraturan dalam *adat nan diadatkan* dapat berubah menurut perkembangan masyarakat, sebab itu dikatakan “*dibubuik layua-diinjak mati*”.

c. Adat Nan Teradat

Adat nan teradat yaitu sesuatu kebiasaan yang dipakai secara umum karena hasil tiru-meniru akibat persinggungan dengan adat istiadat orang lain. Dalam praktiknya *adat nan teradat* sebagai hasil perkembangan tiru-meniru serta dapat menumbuhkan aspek-aspek baik dan buruk. Dapat disimpulkan bahwa *adat nan teradat* merupakan hasil persinggungan kebudayaan dengan kebudayaan lain atau hasil pergaulan dan hubungan manusia dalam pergaulan hidup.

d. Adat Istiadat

Adat istiadat merupakan aturan-aturan hidup yang tidak diundangkan, tetapi dianjurkan serta diterangkan pula cara memakainya. Jadi adat istiadat adalah bermacam-macam adat yang berlaku dengan cara pemakaiannya, yakni hukum yang menyangkut berbagai tata-cara dijalankan manusia selama hidup. Hukum itu sering mendapat penyesuaian dengan keadaan dan perkembangan (Amar dan Yunus, 1989: 42). Dari jabaran ini terlihat, adat juga merupakan struktur yang menghubungkan kehidupan masyarakat, yang menegaskan sifat, diri, kepribadian, identitas atau jati diri masyarakat. Maka, adat adalah jati diri yang menyatukan, menyimpul, dan mengikat hubungan seluruh masyarakat.

Dalam hubungan karya-karya Arby Samah dengan faktor adat, yang paling kuat pengaruhnya adalah *adat yang sabana adat* yaitu aturan yang langsung dinyatakan oleh Al-quran dan Sunnah Rasul dan tak bisa digugat. Faktor inilah yang paling berpengaruh pada perkembangan karya-karyanya. Melihat latar belakang Arby yang dibesarkan dilingkungan adat yang begitu kental dan juga terlibat ditokoh adat di tempat tinggalnya dengan gelar

Dt Majo Indo. Oleh karena itu tidak salah kalau Arby sangat menghargai dan menjunjung norma-norma adat di Minangkabau.

B. Faktor yang Menjadi Hambatan dalam Perkembangan karya-karya Arby Samah.

Dalam bahasan ini dipinjam pemikiran Zolberg (1990:165) yang mengemukakan bahwa: seni merupakan konstruk sosial yang muncul dari proses-proses negosiasi bukan entitas-entitas (wujud) tetap, untuk memahami perubahan seni penting kiranya untuk mempertimbangkan, bukan hanya kekuatan-kekuatan yang menyebabkan perubahan itu, tetapi juga hambatan-hambatan untuk perubahan itu. Dalam pemikiran Zolberg ini hambatan-hambatan yang dimaksud meliputi:

1. Faktor Seniman

Sebagai pematung tentulah Arby dihadapkan pada faktor yang pentukan dan juga berperan secara langsung terhadap eksistensi dalam menciptakan sebuah karya. Hal itu berpengaruh terhadap perkembangan dan perubahan seni patung Sumatera Barat. Di Samping berprofesi sebagai patung, Arby merangkap sebagai pegawai negeri sipil (PNS). Secara nyata tidak semua waktu, pikiran dan tenaga yang dibutuhkan dalam berkarya seni patung dapat dicurahkan. Walau berprofesi sebagai PNS, Arby tetap aktif berkarya dan aktif mengadakan serta mengikuti pameran. Eksistensi Arby dalam berkarya dan juga sebagai pegawai negeri sipil tentulah mengganggu konsistensinya dalam berkarya. Hal itu sulit diimbangi apalagi dirinya sebagai pegawai negeri tentulah Arby memberi perhatian lebih pada tanggung jawabnya sebagai pendidik. Lain halnya dengan seniman patung seperti Nazar Ismail, Erfahmi, Nur Salam, Elvis, Rajudin dan lain-lain. Sebuah kenyataan lain yang timbul dari profesi ganda dan masalah lain yang dialami oleh seniman patung Sumatra Barat.

2. Faktor Pasar

Banyaknya seniman patung di Sumatera Barat yang memfokuskan dirinya pada pekerjaan membuat patung dalam wujud monumental dan taman penghias kota merupakan faktor yang mempengaruhi pertumbuhan seni patung di Sumatera Barat. Hal itu dapat dilihat dari faktor pendukung dan sekaligus yang mengarahkan seniman untuk membuat patung monumen dengan imbalan uang yang menggiurkan. Sehingga seniman memperoleh imbalan secara ekonomis dari hasil karya seni patung yang dibuatnya. Banyaknya seniman yang berprofesi membuat patung dalam wujud monumental tersebut termasuk Arby, hal itu merupakan bagian dari seni patung, tapi dalam hal berkesenian patung yang sifatnya individu eksistensi mereka menjadi terganggu. Menurut Bujono dan Adi, ed (2012:381), pesatnya bisnis properti belakangan ini dan gencarnya program pembangunan patung monumen tata kota menyerap para pematung kelingkup patung orderan. Kecenderungan melayani kehendak pasar menjadi lebih penting dari pada mengembangkan gagasan dan ungkapan.

Membuat patung berdasarkan orderan merupakan bagian dari perkembangan seni patung Indonesia sejak awal pertumbuhannya pada tahun 1950-an. Gejala ini nampak dalam perkembangannya, bahwa, banyak pematung mula-mula lebih dikenal sebagai pembangun monumen, relief dan elemen estetika. Namun muncul pertanyaan, bisakah para pematung masa kini memainkan peran ganda, menjadi pematung orderan dan sekaligus seniman dalam perkembangan seni patung Sumatera Barat. Kenyataannya jumlah pematung terjun ke kancah serius di luar order menjadi langka. Dari situ tergambar bahwa mereka tidak cukup aktif menempatkan seni patung sebagai pertarungan gagasan dan karya-karya mereka. Potensi seniman patung Sumatera Barat bersembunyi di balik pekerjaan-pekerjaan mereka sebagai PNS, sehingga mereka lupa pada pengembangan karya-karya mereka yang bersifat individu.

Kalaupun ada mereka berkarya hanya sekedar memenuhi permintaan pameran bersama atau tuntutan instansi di tempat mereka bekerja.

Kehidupan menjadi pelukis tentu memberi keuntungan bagi seniman karena selera pasar tinggi pada karya lukisan dengan corak realis seperti pemandangan dan kaligrafi yang populer di Sumatera Barat. Banyaknya masyarakat yang meminati seni lukis tentu akan memberi jaminan kehidupan bagi seniman. Tidak hanya di seni lukis saja seniman patung berkarya seni, pada sektor pariwisata di Sumatera Barat memancing seniman untuk membuat karya patung dalam bentuk pesanan. Diakui Arby dirinya juga tidak luput dari hal yang demikian, untuk kebutuhan keluarga Arby juga menerima pembuatan patung monumen dalam wujud monumental. Dari uang yang didapat dari hasil membuat monumen bisa dipergunakan untuk keperluan berkarya dan kebutuhan keluarga. Ini merupakan pilihan yang sulit bagi seniman dalam berkarya patung, dan juga merupakan salah satu faktor hambatan dalam perkembangan seni patung di Sumatera Barat dan karya-karya Arby Samah pada umumnya.

Jika mencermati dan memahami karya patung abstrak Arby Samah dapat dikatakan sebagai “perpanjangan” dari ukiran-ukiran tradisi Minangkabau. Andil Arby Samah terbesar dalam memperpanjang itu adalah; dia telah memberikan “nafas” baru pada seni ukir. Akan tetapi pihak “luar” seperti pengamat seni rupa, atau pematung lainnya hanya melihat seni patung sebatas “benda” atau “sosok”, menganggap Arby Samah sebagai pematung abstrak pertama. Karena dialah yang “keluar” dari tradisi realisme masa itu. Arby berusaha keras menjadi seorang realis sesuai dengan trend masa itu. Untuk itu Arby berhasil, namun keberhasilan itu tidak memuaskan batinnya, tidak menjadi wadah yang menyenangkan bagi kreatifitasnya karena berbalik kepada akar budayanya yang non-figuratif atau abstrak.

C. Eksistensi Arby Samah Berkarya Patung Setelah dinobatkan Sebagai Pelopor Seni Patung Abstrak di Indonesia.

Setelah menamatkan pendidikan di ASRI Yogyakarta, Arby masih tetap berkarya patung dalam bentuk abstrak, namun disadari bahwa menjadi pematung bukan pilihan utama mengingat karyanya pernah ditolak presiden Soekarno, menurut beberapa sumber yang ditemui menyatakan bahwa; bagi seniman yang ditolak karyanya oleh Soekarno tidak akan dilirik oleh penikmat atau kolektor seni, dan hal itulah yang menghancurkan keinginan Arby yang ingin menjadi seorang seniman patung. Pelan namun pasti keinginan Arby untuk bekerja supaya bisa menafkahi istrinya dan membeberikannya jaminan untuk membiayai kehidupannya terwujud, Arby diterima bekerja sebagai tenaga honorer di Museum Angkatan Darat di Yogyakarta. Selama Arbi bekerja sebagai tenaga honorer karya-karya abstraknya hampir tidak kelihatan dan dimata teman-temannya Arby sudah dianggap hilang dalam dunia seni patung di Yogyakarta.

Setelah tujuh tahun bekerja sebagai tenaga honorer tepatnya tahun 1967 Arby diterima bekerja di DIRJEN Kebudayaan P&K Jakarta dan langsung diangkat sebagai Pegawai Negeri Sipil. Semenjak diangkat sebagai Pegawai Negeri, Arby mulai aktif berkarya mengingat jaminan biaya hidup sudah tidak menjadi penghalang lagi. Beberapa karya patung abstrak yang dibuat Arby sempat terjual dan dari hasil penjualan karya tersebut dibuatlah rumah untuk tempat tinggal mengingat sebelumnya Arby mengontrak rumah bersama keluarganya.



Gambar 2. Monumen Bagindo Aziz Chan berdiri kokoh sampai sekarang ini di Taman Melati diresmikan pada tahun 1973 di kota Padang.

Sumber: Dokumentasi Rica

Setelah tiga tahun bekerja di Jakarta tepatnya tahun 1970 Arby Samah kembali ke Sumatra Barat dan bekerja di Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Sumatera Barat degan jabatan kepala bidang. Selama bekerja di DEPDIKBUD Padang ini Arby masih berkarya patung abstrak namun tidak produktif, berkarya bagi Arby merupakan darah mendaging yang selalu menuntutnya untuk selalu berkarya namun karena tuntutan pekerjaan berkarya hanya sekedarnya saja namun Arby memilih komitmen dalam satu tahun minimal tiga buah karya siap dibuatnya. Salah satu wujud eksistensi Arby dalam dunia seni patung dengan membuat patung proyek yang diterimanya dari pemerintah kota Padang dengan membuat patung Bagindo Aziz Chan yang merupakan pahlawan nasional dari kota Padang, patung tersebut dibuat dengan tampilan realis pada tahun 1973.

Pada tahun 1975 Arby membuat monumen “Pejuang Revolusi” dengan bentuk realis di Nagari Sungai Buluh Kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman, hingga membuat monumen “Ratapan Ibu Pertiwi” masih dalam bentuk realis di kota Payakumbuh Sumatera Barat. Semua karya monumental yang dibuat Arby Samah menggunakan teknik plester semen. Gaya patung realis dalam bentuk monumen ini tidak hanya muncul di Kota Padang, satu-persatu juga berdiri di beberapa kota di Sumatra Barat. Dapat disimpulkan bahwa kehadiran Arby Samah di Sumatera Barat sangat memengaruhi perkembangan seni patung dalam wujud monumen.

Selama Arby Samah bekerja di DEPDIKBUD Sumatera Barat, hampir tidak kelihatan lagi karya patung abstraknya,

keseharian Arby Samah disibukkan dengan pekerjaan sebagai pegawai negeri yang menuntutnya selalu aktif dalam pekerjaan. Namun sedikit banyak Arby Samah mempengaruhi perkembangan seni patung di Sumatera Barat. Menurut Rosa; Kehadiran Arby Samah tidak lagi punya greget seperti ketika masih di Yogyakarta. Dalam sebuah tulisan di *Kompas* Ruang Budaya Senin 30 Maret 1976 bahwa: “di Yogyakarta hanya satu orang yang sudah menunjukkan gejala non figuratif ialah pahatan Arby Samah yang kini sudah menjadi Kabid Kesenian Departemen P&K Sumatera Barat, dan agaknya sudah tidak memahat lagi”. Masih banyak seniman patung memilih menetap di Sumatera Barat, pada akhirnya seniman tersebut meninggalkan profesinya sebagai patung dan memilih bidang lain yang dianggap sesuai dengan kehidupan di Sumatera Barat.

Setelah delapan tahun bekerja di DEPDIKBUD kota Padang tepatnya tahun 1989, Arby dipindah tugaskan menjadi kepala sekolah di SMSR Padang. Selama menjadi kepala sekolah, Arby banyak mencurahkan tenaga dan pikirannya untuk perkembangan seni di Sumatera Barat salah satunya dengan mengikuti berbagai pergelaran seni seperti pertunjukan teater, melukis dan mematung. Kehadiran Arby Samah di SMSR ini sangat besar pengaruhnya dalam melahirkan pematung muda di Sumatera Barat, begitu juga dengan karya patung abstraknya yang banyak memberi inspirasi bagi pematung yang bisa berkembang karena sesuai dengan kultur di Sumatera Barat. Selama menjadi kepala sekolah, Arby sudah mulai lagi membuat karya dengan tampilan abstrak, walaupun hanya sesekali dilakukan namun semangatnya untuk mematung kembali sudah mulai muncul hal tersebut dibuktikan dengan beberapa kali mengikuti pameran baik di dalam maupun di luar Sumatera Barat bersama rekannya yaitu Nazar Ismail.

Setelah memutuskan pensiun sebagai Pegawai Negeri pada tahun 1993, Arby Samah mencoba meraih kembali apa yang dulu diraihinya sebagai seniman patung abstrak. Tekat Arby untuk terus mematung dibuktikan dengan terus berkarya, selama masa pensiun ini sudah banyak karya yang dihasilkan dan itu dibuktikan dengan banyak mengikuti pameran baik bersama maupun tunggal. Selama masa pensiun ini Arby sudah dua kali mengadakan pameran tunggal yang dilaksanakan di Taman Budaya Sumatera barat. Namun di masa pensiun ini juga Arby mendapat ujian dari yang maha pencipta yaitu terbakarnya studio yang merangkap sebagai tempat tinggalnya pada tahun 2004 ketika gempa melanda Sumatera Barat. Hampir semua karya patung abstrak Arby terbakar menjadi arang, peristiwa tersebut membuat histeris Arby yang sedang dipuncak kedua karirnya sebagai seniman patung. Walaupun karya patung terbakar namun bentuk patung tersebut masih seperti sebelumnya hanya sedikit yang terkupas menjadi debu, setelah peristiwa itu keseniman Arby sedikit berkurang seiring bertambahnya umur.



Gambar 3. Karya Arby Samah yang ternakar dan masih menyisakan bentuk aslinya.

Sumber: Dokumentasi keluarga Arby Samah



Gambar 4. Karya ini merupakan karya terakhir yang dibuat Arby Samah sebelum meninggal dunia pada tahun 2017. Karya ini sudah banyak diminati oleh kolektor termasuk oleh Fadli Zon namun pihak keluarga menolak. Sampai sekarang karya Arby ini masih dipajang dikediaman keluarga Arby Samah di Parak Karakah kota Padang.
Sumber: Dokumentasi Rica.

SIMPULAN

Pada tahun 1957 Arby Samah mendapatkan predikat sebagai pelopor seni patung abstrak di Indonesia, capaian tersebut tidak lepas dari faktor budaya di Sumatera Barat yang mempengaruhinya. Adapun faktor tersebut adalah **1. Faktor masyarakat**, dalam kehidupan masyarakat di Minangkabau ditanamkan nilai-nilai keagamaan sejak dini sehingga ajaran Islam mengalir kuat dalam dirinya. dan masyarakat menganggap seni patung bukanlah seni yang baik dan masyarakat menganggap karya patung sebagai perwujudan berhala, **2. Faktor agama**, Dalam ajaran Islam melarang umatnya membuat patung, hal itu disebabkan adanya larangan Al-quran dan hadis, **3. Faktor adat**, merupakan suatu paham atau ajaran yang tidak mendewakan benda atau materi karena orang Minangkabau mengagungkan sesuatu yang gaib atau tuhan Yang Maha Esa. Ketiga faktor inilah yang menjadi penghalang bagi Arby berkarya patung hingga sampai berkarya pada

bentuk abstrak. Faktor pasar juga menjadi penghambat dalam karya Arby, di mana pengerjaan proyek pembuatan monumen yang dilakukan antara tahun 1970 sampai 1989. Faktor yang sangat mengganggu konsentrasi Arby adalah pilihannya menjadi pegawai negeri yang tentunya sangat memecah konsentrasi antara pekerjaan dan kesenimanannya.

Setelah mendapatkan pengakuan sebagai pelopor dalam seni patung abstrak bukan pujian yang didapatkan oleh Arby namun ejekan yang diterima termasuk presiden Soekarno yang sempat menyatakan tidak suka pada karya patung Arby. Setelah kejadian itu Arby memutuskan bekerja di Museum Angkatan darat di Yogyakarta pada tahun 1960. Setelah itu bekerja di DIRJEN P&K Jakarta sebagai Pegawai Negeri Sipil. Setelah itu bekerja di DEPDIKBUD kota Padang 1970-1989, selama bekerja di DEPDIKBUD ini kecenderungan karya Arby lebih kepada karya monumental. Setelah itu Arby dipindahkan ke SMSR Padang dan menjadi kepala sekolah, selama bekerja di SMSR Padang Arby mencoba kembali berkarya seni namun hanya sebatas pameran yang diikuti. Selama menjadi pegawai negeri hampir tidak kelihatan karya patung abstrak Arby. Setelah menjalani masa pensiun dari PNS, Arby mencoba aktif kembali berkarya dan itu dibuktikan dengan banyak mengikuti pameran. Sampai akhir hayatnya, Arby masih tetap berkarya dan karya terakhir tersebut menjadi rebutan oleh kolektor maupun pecinta seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Prabowo, Cahyadi. 2012. *Menjadi Seniman Rupa*. Solo; Metagraf.
- Sutrisno, Mudji (ed). 2009. *Ranah-Ranah Kebudayaan (dalam esai)*. Yogyakarta; KANISIUS.
- Sugiharto, Bambang (ed). 2013. *Untuk Apa Seni*. Bandung; MATAHARI.

MENYOAL TENTANG DAYA EKSPRESI GARAP PERTUNJUKAN SEORANG DALANG DALAM UPAYA MEMBANGUN KOMUNIKASI ESTETIK PADA PERTUNJUKAN WAYANG GOLEK

Cahya

cahyahedy@yahoo.co.id

Prodi Antropologi Budaya, Fakultas Budaya dan Media

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Artikel diterima: 24 Oktober 2018 || Artikel direvisi: 23 November 2018 || Artikel disetujui: 30 November 2018

ABSTRACT

This paper discusses the question of the aesthetic realm in the art of puppetry, all of which can be found in the role and position of a dalang with the process and the stages of his work. This paper is also part of the dissertation which became new findings in the study of aesthetics of Sundanese puppetry. Therefore in his dalm contains explanations about the aesthetic trinkets that are present in the form of expression work on a puppeteer. The method uses a multi-disciplinary aesthetic phenomenology as an attempt to enrich the description, analyzing how to conclude the end result of the study. One of the approaches used as a scalpel is, photographing the aesthetic phenomenon related to the realm of art communication within the scope of the Sunda puppet show.

Keywords: *Expression Work, Aesthetic Communication, Concept “Nyari”.*

ABSTRAK

Tulisan ini membahas persoalan ranah estetika dalam seni pedalangan yang kesemuanya dapat dijumpai pada peran dan kedudukan seorang dalang dengan proses dan tahapan berkaryanya. Tulisan ini pun merupakan bagian dari disertasi yang menjadi temuan baru dalam telaah estetika pedalangan Sunda. Oleh karena itu di dalamnya memuat penjelasan tentang pernak-pernik estetika yang tersajikan dalam bentuk ekspresi garap pertunjukan seorang dalang. Metode pendekatannya menggunakan studi fenomenologi estetika yang bersifat multidisiplin sebagai upaya memperkaya pendeskripsian, penganalisisan hingga menyimpulkan hasil akhir penelitian. Salah satu pendekatan yang dijadikan pisau bedahnya adalah, memotret fenomena estetika yang berkaitan dengan ranah komunikasi seni dalam ruang lingkup pertunjukan wayang golek Sunda.

Kata Kunci: *Ekspresi Garap, Komunikasi Estetik, Konsep “Nyari”.*

PENDAHULUAN

Persoalan ranah estetika pedalangan Sunda dalam konteks penjelajahan nilai-nilai *universal*, sudah barang tentu di dalamnya terkait dengan fungsi dan kedudukan peran seorang dalang dalam pertunjukan wayang

golek. Untuk memahami secara lebih dekat tentang persoalan-persoalan substansinya, maka akan dipaparkan aspek-aspek terkait yang dapat memberi gambaran secara rinci dan sistematis.

A. Pengalaman Ketubuhan Dalang

Pemahaman tentang pengalaman ketubuhan dalam penelitian seni menjadi sesuatu yang menarik dan penting untuk dijadikan model pendekatan dan objek kajian. Sejalan dengan perkembangannya, bahwa kajian tentang pengalaman ketubuhan merupakan proses pergeseran dari studi fenomenologi yang memperkarakan persoalan kejadian, perwujudan dan gejala. Menurut pandangan para fenomenolog, baik kejadian, perwujudan maupun gejala apapun baru dapat menjadi objek penelitian apabila fenomena tersebut dialami manusia (Lono Simatupang, *Pergelaran, Sebuah Mozaik Penelitian Seni Budaya*, 2013:74). Penekanan kepada aspek pengalaman manusia pada akhirnya menjadi fokus pengkajian yang selanjutnya diterjemahkan kedalam sebuah bentuk cara pandang peneliti tentang pengalaman ketubuhan manusia. Sebagaimana dikutip oleh Simatupang, para penganut perspektif fenomenologis menyatakan bahwa, pertautan antara manusia dengan dunia pertama-tama diawali dan diperantarai oleh tubuhnya, bukan melalui pikiran (Simatupang, 2013:75). Pengalaman ketubuhan sebagai bagian dari realitas estetik manusia, oleh karena itu estetika tidak dapat dipisahkan dari persepsi indrawi, sebagai sebuah tanggapan manusia atas pengalaman ketubuhannya. Persepsi mengenai sebuah objek (termasuk objek estetik) tidak dapat dipisahkan dari tubuh sebagai satu kesatuan yang utuh (Aton Rustandi Mulyana, *Rame, Estetika Kompleksitas dalam Upacara Ngarot di Lelea Indramayu Jawa Barat*, (Disertasi, Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pasca Sarjana UGM Yogyakarta, 2013:42-43). Dengan mencermati penekanan terkait persoalan tersebut, maka fokus fenomenologi bermuara kepada persoalan pengalaman ketubuhan.

Mencermati konsep tersebut kaitannya dengan kepentingan pengkajian dalam mengungkap pengalaman ketubuhan dalang, maka

dalam pembahasan ini perlu dikaji secara fenomenologis-pragmatis sesuai dengan fakta dan realita yang terjadi. Mendalami dan memahami bagaimana peran seorang dalang dalam mencurahkan ide, gagasan serta mempraktekkan segala keterampilan dalam menggarap pertunjukannya, menjadi sesuatu yang menarik sebagai sebuah kajian perspektif fenomenologis. Dalang sebagai seniman penggarap, sudah barang tentu dalam proses kekaryaanannya akan selalu bersinggungan dengan proses pencurahan daya imajinasi dengan medianya dalam hal ini wayang dan gamelan pengiringnya. Dalang akan selalu bersinggungan dengan kekuatan daya sensibilitas musikal, kepekaan membaca pengalaman estetikanya untuk dikonfersi menjadi sebuah ide baru melalui *skill* dan kekuatan ekspresinya. Pengalaman seni atau pengalaman estetik yang merupakan bagian dari sisi realitas kehidupan dalang, dengan secara utuh melibatkan perasaan, pikiran, dan pengindraan (Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni* (Bandung: Penerbit ITB, 2000:161).

Pemetaan sudut pandang estetik dalam perspektif fenomenologis tentang pengalaman ketubuhan yang dialami oleh dalang, pada dasarnya dapat dilihat dari aspek proses, wawasan dan ekspresi.

1. Proses

Menyoal pengalaman ketubuhan dalam melihat fenomena dalang sebagai pelaku garap dalam menyajikan pertunjukannya, sudah barang tentu di dalamnya akan terkait dengan persoalan proses yang dialaminya. Tubuh manusia sebagai agen yang secara aktif terlibat dalam mengalami fenomena (Lihat, Simatupang, 2013:80). Potensi jiwa dan keindraan dari sosok seorang dalang, akan berfungsi secara alami dalam bentuk ekspresi menyajikan garap pertunjukannya melalui keterampilan yang dimilikinya. Terutama dalam hal ini adalah kepekaan dan pengalaman estetik yang melekat pada diri seorang dalang,

menjadi bagian yang penting keberadaannya dalam membangun kualitas kemantapan menyajikan pertunjukannya.

Realitas dan fenomena tersebut dapat ditelusuri sebagai sebuah proses penjelajahan kesenimanannya bagi seorang dalang, pada dasarnya adalah berbentuk tahapan atau fase-fase pembelajaran dalang dari awal hingga menjelma menjadi dalang yang mumpuni. Tradisi *maguron* atau disebut juga *nyatrik* adalah bagai tahap awal bagi seorang siswa dalang dengan cara ikut mengabdikan kepada sang guru dalang dengan mengikuti jejak langkah sang guru baik saat di panggung maupun di luar panggung. *Nyatrik* merupakan proses penempaan diri bagi seorang dalang dalam menimba ilmu mendalang, dengan segala konsekuensi logisnya, totalitas dan loyalitas diri mengabdikan kepada sang guru demi mencapai cita-cita luhurnya kelak menjadi dalang yang berhasil di kemudian hari. Totalitas proses pembelajaran mendalang yang dilakukan di atas panggung adalah sebuah bentuk proses guru panggung, artinya dalang yang dalam tahap belajar dengan cara melihat, mencermati dan menghayati segala perilaku (garap pertunjukan) sang guru di panggung. Sebagai *catrik* (siswa dalang) diperlukan kejelian dan kepekaan dalam membaca ekspresi personal secara langsung terhadap sang guru dalam mengekspresikan gaya pertunjukannya. Sesuai dengan pola tradisi *maguron* dalang (berguru dalang) dengan ciri kekentalan tradisi lisannya (*oral tradition*), maka kekuatan mencatat dalam pikiran, menghafal dalam ingatan, dengan dilakukan secara terus-menerus dari panggung ke panggung, pada akhirnya sang *catrik* mampu “menirukan” gaya pertunjukan sang guru. Mengutip penjelasan Arthur dalam disertasi-nya, bahwa proses guru panggung yang dijalani oleh seorang *catrik* yakni melalui proses mengenali, memahami, dan menghayati wayang secara bertahap (Arthur S. Nalan, *Gaya Mendalang Murid-Murid Asep Sunandar Sunarya, Studi Fenomenologi Komunikasi Dalang Wayang Golek Purwa*, (Disertasi,

Program Pasca Sarjana Universitas Padjadjaran Bandung, 2013: 9).

Pada saat menempuh proses *nyatrik* tersebut, sebagai siswa dalang akan mendapatkan pengalaman berharga dalam sejarah hidupnya. Sebagaimana yang dialami oleh Asep Sunandar Sunarya pada saat proses bergurunya, ia memaparkan sebagai berikut.

...dewekmah baheula waktu keur ditawajuhan ku Abah, dititah ngasongkeun lengeun duanana, terus diciduhan, terus ditiup-tiup bari dijampe, tah ieu peurah maneh....!!! (Wawancara, Asep Sunandar Sunarya, Giri Harja, Jelekong Kabupaten Bandung, 12 Februari 2012).

(...dulu saya pada waktu sedang ditawajuh oleh Abah (ayahanda), disuruh menyodorkan kedua tangannya, lalu diludahinya dan terus ditiupnya sambil diberi mantra, inilah kekuatan mu...!!!)

Begitu halnya, kisah serupa yang pernah dialami oleh Dede Amung Sutarya pada saat proses *tawajuh*, Dede menjelaskan sebagai berikut.

...akang mah ngalaman pait peuheruna diajar ngadalang timimiti resep ngadalang, terus maguron ka pa Amung Sutarya loba pangala-man nu aheng anu aya patulatalina jeung ngalap elmu ngawayang tinu jadi guru, pangalaman lahir jeung batin, malah akang pernah dibere cai dina gelas anu diciduhan jeung dijampean heula ku pa Amung, sok...., inum kumaneh De...!!! (Wawancara dengan Dede Amung Sutarya di Padasuka Kota Bandung, tanggal 21 Mei 2013).

(...Akang pernah mengalami pahit getirnya belajar mendalang dari mulai pertama tertarik hasrat belajar mendalang sampai ke masa *maguron* (berguru) ke pa Amung Sutarya, banyak pengalaman yang “unik” yang berkaitan dengan proses belajar mendalang, pengalaman lahir dan batin, bahkan pernah pada saat tawajuhan, akang disuruh minum air yang telah diludahi dan dimantrai terlebih dahulu oleh guru (pa

Amung), sembari berkata: “ayo..minum... De...!!!)

Sesuatu hal yang kontras berkaitan dengan pengalaman berguru dalang yang dialami oleh Tjetjep Supriadi. Agak berbeda dengan kisah-kisah berguru dalang seperti yang dialami oleh Dede Amung dan Asep Sunandar, Tjetjep Supriadi tidak belajar mendalang tidak berguru langsung kepada seseorang guru dalang. Cara belajar mendalang Tjetjep berguru kepada buku dan rekaman kaset-kaset wayang golek dan dengan cara menonton dalang yang dianggap “baik” menurutnya. Oleh karena itu ketika penulis mencoba mengungkap bagaimana pengalaman yang didapat pada saat proses *tawajuh* seperti dalang-dalang lain pada umumnya, Tjetjep menjelaskan sebagai berikut.

Akang mah diajar ngawayang teu make guru, teu maguron ka hiji guru atawa paguron dalang, akang mimiti resep non-ton wayang, nepika hiji waktu timbul dina hate jeung pikiran, aing hayang bisa ngadalang, batur bisa jadi dalang, aing oge pasti bisa jadi dalang, batur jelema, aing jelema sarua papada mahluk Alloh. Akang mah nawajuhan sorangan kucara akang soranga, nyaeta ngalakukeun sujud syukur, tadakur jeung tasyakur ka nu maha kawasa, sumerah diri, bari neneda pangampura tina sagala dosa, sajabana sumerah diri oge meredih welas asihna gusti, malah mandar ngancik ka umatna, laksana tinekanan naon anu dicita-citakeun, hayang jadi dalang anu bisa ngadalangan dirina jeung manfaat keur balarea (Wawancara dengan Tjetjep Supriadi di Karawang, tanggal 5 Mei 2011).

(Akang belajar mendalang tidak melalui guru langsung, tidak berguru kepada salah seorang guru atau *paguron* dalang, pada suatu ketika, akang mulai timbul hasrat ingin jadi dalang, orang lain bisa mendalang, sayapun pasti biasa mendalang, saya manusia, orang lain juga manusia, sama-sama cipataan Allah. Saya melakukan *tawajuh* dengan cara saya sendiri, yaitu bersujud syukur, *tadhakur-tasyakur* terhadap nikmat yang telah diberikan oleh

yang Maha Kuasa, berserah diri sambil memohon ampun kepadaNya atas segala dosa, seraya memohon agar selalu memperoleh kasih sayangNya, serta dikabulkan cita-cita yang diinginkan, agar jadi dalang yang biasa mendalang dirinya sendiri dan bermanfaat bagi khalayak).

Fenomena-fenomena seperti itulah yang dapat dijumpai dalam seputar proses menempuh pembelajaran dalang melalui bentuk pembelajaran tradisional, alami dan mengalir dengan ciri ketradisiannya, berupa serpihan-serpihan unik, menarik dan fenomenal dalam sebuah bingkai pengalaman ketubuhan dalang. Masing-masing dalang akan mengalami hal yang dianggap fenomenal dalam sejarah hidupnya, berupa pengalaman ketubuhan yang terakumulasi pada seluruh rangkaian proses panjang selama menempuh pembelajaran dalang melalui bekal dan kekuatan *skill* dan kemampuan-kemampuan diri lainnya. Kemampuan mencerna, menirukan hingga mendalami hal-hal yang bersifat spiritual berkaitan dengan *pangaweruh jeung paelmuan ngadalang* (pengetahuan dan keilmuan mendalang) adalah menjadi modal utama bagi seorang dalang. Pengalaman spiritual dalang menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembentukan mental dan keyakinan dirinya berkaitan dengan kedudukan dalang sebagai pelaku pertunjukan. Pada tahapan proses spiritual ini, dalang akan masuk kepada wilayah ruang dan waktu proses inisiasi dalam suasana yang sakral-religius yang disebut upacara *tawajuh*. Dalam tradisi pedalangan Sunda, *tawajuh* dijadikan sebagai proses puncaknya menempuh pembelajaran dalang sekaligus sebagai legitimasi perolehan gelar *paguron* dalang. Istilah *tawajuh* berasal dari kata *tawa* dan *juh*, *tawa* artinya tiba atau sampai sedangkan *juh* artinya tujuh. *Tawajuh* dalam dimensi kosmologi pedalangan Sunda dipahami sebagai dunia spiritual yang bermuara kepada dimensi tujuh keindraan yaitu mata, telinga, hidung, mulut, hati, tangan dan kaki (Cahaya, Asep Sunandar

Sunarya, Tokoh dan Kreator Pedalangan Sunda, Sebuah Biografi, (Tesis pada Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pasca Sarjana UGM Yogyakarta, 2000:28). Ketika dalang sudah *ditawajuh* oleh sang gurunya, maka pada saat itu pula dalang memulai masuk kepada siklus realitas dunia kespiritualan dirinya dalam menjalankan dan mempraktekkan segala apa yang diikrarkan pada saat proses *tawajuh* sebagai pertanggung jawaban diri terhadap profesinya sebagai dalang dengan segala bentuk konsekuensinya.

Dengan demikian, apabila proses atau tahapan tersebut mampu dilaluinya dengan baik dan sempurna, maka sosok dalang seperti itulah yang akan mampu berkarya dengan kualitas kemumpunan gaya pertunjukannya sekaligus menjadi kebanggaan sang guru dengan nama kebesaran *paguron* dalangnya.

Meminjam pendapat Victoria Clara Van Groenendael (antropolog) perihal pola atau sistem pembelajaran dalang dengan ciri ketradisionalannya, yakni membaginya dalam tiga bagian; (1) tumbuh dalam keahlian, artinya seorang menjadi dalang karena memiliki latar belakang lingkungan yang kuat, dalam arti lain memiliki darah keturunan, (2) mengabdikan pada seorang dalang, artinya seorang siswa dalang (Sunda, catrik) harus mengabdikan kepada sang guru dalang yang digurunya, (3) bertapa, oleh karena dunia pedalangan selalu terkait dengan masalah kebatinan, maka belajar mendalang pun harus mendalami terlebih dahulu penguasaan ilmu kebatinan sebagai pelengkap dan penyempurna (Victoria Clara Van Groenendael, *Dalang Di Balik Wayang* (Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 1987:38).

Serangkaian kisah unik dan menarik yang dialami oleh ketiga dalang tersebut di atas (Tjetjep, Dede, dan Asep) telah memberi fakta yang fenomenologis sebagai realitas estetika dalam perspektif fenomenologi estetika pedalangan Sunda. Proses perjalanan panjang dan mendalam dengan pengalaman-pengalaman fenomenalnya masing-masing adalah seba-

gai proses pembentuk pencarian jati diri untuk menemukan “mutiara keadirinya” hingga menuju kepada gaya pertunjukan mandirinya. Maka persoalan “proses” dalam melihat, mencermati dan mengahayati apa yang dialami oleh dalang, adalah menjadi bagian penting dalam terbentuknya pengalaman ketubuhan dalang. Dengan demikian pengalaman ketubuhan melalui proses memiliki peran besar dalam membentuk keutuhan dan kemantapan dalang dalam menyajikan garap pertunjukannya.

2. Wawasan

Tradisi pembelajaran dalang dengan ciri kekuatan tradisi lisannya (*oral tradition*), seolah menjadi fakta dan penguatan dalam upaya mencari bukti-bukti otentik dalam telaah estetika pertunjukan wayang. Menyoal permasalahan wawasan yang harus dimiliki oleh seorang dalang, hal inipun menjadi bagian yang penting turut membentuk terwujudnya sebuah gaya penyajian dalang dengan kekayaan dan kekuatan-kekuatan kualitas garap pertunjukannya. Kemampuan dalang dalam mencerna, menafsir dan memformulasikan antara ide, gagasan hingga ke teknik keterampilan menyajikan garap pertunjukan, akan sangat dipengaruhi oleh dasar kemampuan pemikiran. Adalah faktor wawasan atau cakrawala berpikir dalang dalam melihat dan membaca fenomena yang telah, sedang dan akan terjadi di lingkungan sekitar kehidupannya.

Cara pandang, sikap dan pemikiran seorang dalang masing-masing akan dapat dipahami berdasarkan melihat dari sisi faktor kejiwaan yang membentuk sikap dan mentalitas berkeseniannya. Pada umumnya masing-masing dalang akan memiliki prinsip atau *motto* diri sebagai pegangan atau dasar pemberangkatan kekaryaan mendalangnya. Sekaitan dengan hal tersebut, munculah pengklasifikasian dalang berdasarkan prinsip dan pola pemikiran sebagai pamiangan (dasar pemberangkatan) berkeseniannya. Jazuli membagi tiga kategori dalang berkaitan dengan pola

dan prinsip berkesenian seorang dalang dalam menghadapi tantangan zamannya. Ketiga kategori tersebut adalah sebagai berikut.

(1) konservatif; (2) progresif; (3) pragmatis moderat ambivalen. Dalang konservatif lebih berorientasi pada masa lampau, status quo, ritual, nilai kemapanan, norma kepatuhan/ketertiban solidaritas komunal. Dalang progresif lebih berorientasi masa depan, pembaharuan, nilai kebebasan, norma kesetaraan, motif sosiokultural. Dalang pragmatis moderat ambivalen lebih berorientasi masa kini, berubah-ubah, nilai praktis/ kegunaan, norma pasar/tuntutan situasi, motif ekonomi kapitalis, profit (M. Jazuli, *Dalang, Negara, Masyarakat: Sosiologi Pedalangan* (Semarang, Limpad, 2003:203-204). Adapun Soetarno membagi dalang menjadi empat kategori, yaitu: (1) *dhalang apik*; (2) *dhalang wasis*; (3) *dhalang pinter*; dan (4) *dhalang Sabet*. *Dhalang apik* maksudnya lebih memperhatikan kaidah-kaidah dan nilai estetis (Ki Pujosumarto). *Dhalang wasis* maksudnya lebih mengutamakan dramatis dan garap karakter (Ki Wignyosutarno dan Ki Nartasabdo). *Dhalang pinter* maksudnya lebih sangat intens menyampaikan pesan moral, spiritual dan kritik sosial (Ki Tikna Sudarsa) *Dhalang Sabet* maksudnya lebih menonjolkan pada kemampuan Sabet (Ki Manteb Soedarsono) (Soetarno, *Pertunjukan Wayang & Makna Simbolisme* (Surakarta STSI Press, 2005:2-3).

Munculnya pengelompokan-pengelompokan dalang dalam persepsi pengamatan pada sisi model prinsip berpikir dan berkarya tadi (wawasan dalang), adalah sebagai bentuk fakta terdapatnya hubungan yang kuat dan saling terkait antara alur pikiran dengan alur pencerahan (perwujudan praktek garap pertunjukan) dan menjelma menjadi gaya pertunjukan dalang. Faktor dan peran wawasan ini pulalah yang pada kenyataannya dapat mewarnai bentuk garap pertunjukannya. Dengan demikian konsep berkesenian atau karya dalam bentuk garap pertunjukan seorang

dalang, dapat dilihat dari bagaimana bentuk komitmen diri dalang bersangkutan.

Seorang dalang yang berhaluan konservatif, dengan sendirinya bentuk garap pertunjukannya akan kental dengan pola-pola konvensional yang berkuat pada persolan pakem dan *tetekon* pedalangan. Kecenderungan bertahan dengan pola kebakunya, keyakinan memelihara tradisi sebagai jaminan gaya mendalangnya, ketakutan dengan derasnya pengaruh kekinian seolah mengancam daya tahan tradisi (pola konvensional) kesemuanya menjadi ciri kelompok atau *madzhab* dalang konservatif. Lain halnya dengan kelompok dalang progresif, dalam strata ini kecenderungannya adalah gaya pemikiran seorang dalang yang berorientasi kepada hal-hal yang bersifat pembaharuan. Kelompok ini menganut paham tiada hari tanpa inovasi. Kecenderungan bentuk garap pertunjukannya selalu ingin memunculkan sesuatu yang baru dengan tetap merujuk kepada tradisi sebagai dasar pembaharuannya. Roland B. Dixon yang menjelaskan terdapat tiga faktor yang melatarbelakangi seseorang melakukan perubahan (inovasi) yaitu (1) *opportunity*, (2) *need* dan (3) *genius* (Roland B. Dixon, *The Building Of Culture* (London: Charles Scribner's Sons New York, 1928:48-49). Demikian pula Timbul Haryono mengutip bahwa inovasi memerlukan empat syarat utama yang saling terkait yaitu: *resources, opportunity, need, dan genius*) (Timbul Haryono, *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni* (Surakarta: ISI Press Solo, 2008:49). Adapun kelompok dalang pragmatis moderat ambivalen adalah kelompok dalang yang menganut paham dunia instan yang cepat saji, cepat berubah, mengikuti selera pasar sesaat, dengan dasar keberangkatan *profit oriented* (yang terpenting cepat mendatangkan keuntungan tidak memikirkan dampak). Kecenderungan memelihara sifat egoistis yang mengenyampingkan bahkan menjauh sama sekali dengan pola-pola kebakuan. Fenomena-fenomena seperti inilah dalam dunia pedalangan lazim terjadi, dan itu adalah sebuah

fakta yang keberadaannya ikut berperan dalam membangun kualitas bentuk garap pertunjukan seorang dalang.

3. Ekspresi

Ekspresi sebagaimana di bagian awal telah dijelaskan, bahwa ekspresi dalam wujud garap pertunjukan wayang dapat diartikan sebagai salah satu bentuk kekuatan daya estetis yang dimiliki oleh seorang dalang melalui kekuatan penghayatan dan kepekaan mendalami nilai melalui pikiran dan perasaan jiwa estetisnya. Istilah ekspresi seolah identik dengan seni, sehingga kita sering mendengar seni itu ekspresi. Seni memang merupakan ekspresi perasaan dan pikiran. Meminjam istilah Jakob Sumardjo, bahwa ekspresi adalah “sesuatu yang dikeluarkan” (Periksa, Sumardjo, 2000,73). Khotthoft, seperti dikutip oleh Aton Rustandi, menyatakan bahwa perasaan tidak sekedar dipandang sebagai sesuatu pembawaan dan berada di dalam, tetapi lebih sebagai sebuah rajutan budaya dan bentukan pengalaman (Periksa, Rustandi, 2013:40).¹⁷ Pengalaman, dalam pemikiran Finnegan, adalah bukan digambarkan terus menerus sebagai pernyataan dari dalam yang misterius, atau gerak hati tanpa pikiran, tetapi sebagai sesuatu yang ditubuhkan, dihidupkan, dan dijalin dengan epistemology-epistemology yang berbeda secara budaya (Ruth Finnegan, “Music, Experience, and the Antropology of Emotion” dalam Martin Clayton (eds.), *The Cultural Study of Music, A Critikal Introduction* (New York, London: Routledge, 2001:183). Terkait dengan soal pengalaman, Simatupang menjelaskan pengalaman rasa ini dalam arti yang luas dapat berbentuk keragaman rasa yang merupakan tanggapan manusia yang diperoleh melalui indra penglihat, pengraba, pencium, pengecap, dan pendengarnya (Lono Lastoro Simatupang, *Seni dan Estetika: Perspektif Antropologis*, (Makalah Seminar Nasional Estetika Nusantara di Surakarta, tanggal 4 November 2010:6).

Pengalaman rasa yang melibatkan indra penglihat, pendengar, dan pengraba berkaitan dengan proses pembentukan pengalaman ketubuhan dalang, fungsi ketiganya menjadi sangat berperan sebagai media untuk mengekspresikan ke dalam bentuk garap pertunjukannya. Dufrenne menegaskan bahwa dunia yang diekspresikan bukan merupakan dunia lain tetapi perluasan dari objek-objek yang direpresentasikan untuk dimensi-dimensi sebuah dunia. Menurutnya, dunia yang diekspresikan ibarat jiwa dari dunia yang direpresentasikan, dengan kata lain dunia adalah tubuhnya itu sendiri (Mikel Dufrenne, “The World of The Aesthetic Object” dalam Clive Cazeaux (ed.) *The Continental Aesthetic Reader* (London, New York: Routledge, 2000:43).

Daya sensibilitas keindraan bagi seseorang dalang yang berkaitan erat dengan proses penuangan pengalaman ketubuhannya menjadi bagian terpenting sebagai wujud kekuatan ekspresi dalam bentuk garap pertunjukannya. Kepekaan dalam mengekspresikan garap pertunjukan, akan menjadi dasar pembentuk menuju pencapaian kualitas estetis dan kemandapan gaya pertunjukan seorang dalang. Implementasinya adalah dalang harus menguasai pola dramatisasi dalam upaya menghidupkan pertunjukannya. Dramatisasi yang dimaksudkan adalah, bagaimana dalang mampu memberi roh pertunjukan, melalui wayang sebagai media ekspresinya. Berkaitan dengan dramatisasi tersebut, maka dalang dengan sendirinya diharuskan menguasai pola pengadegan dan sistem penokohan atau karakterisasi. Kedua hal tersebut akan sangat mendasari kekuatan ekspresi dalam menyajikan gaya pertunjukan dalang melalui cara dan teknik membawakannya masing-masing. Dengan demikian, maka terdapat dua faktor penting dalam garap pertunjukan wayang berkaitan dengan penguasaan dramatisasi wayang, yaitu faktor tokoh adegan dan dramatisasi adegan (Periksa, Sunardi, 2013:590). Pemahaman dramatisasi tokoh dalam jagat pertunjukan wayang, semata-mata

merupakan proses pembentukan watak tokoh atau lazim disebut penokohan atau karakterisasi yang dikuasai oleh dalang terhadap masing-masing tokoh wayang dalam sebuah lakon. Oleh karena itu, maka akan terjadi proses penyatuan diri antara empati dalang dengan tokoh wayang sehingga dapat memunculkan karakter yang hidup dan nampak peranan tokoh bersangkutan dalam lakon tersebut. Penokohan harus mampu menciptakan citra tokoh, sehingga tokoh-tokoh harus dihidupkan (Sudiro Satoto, *Pengkajian Drama I* (Surakarta: Sebelas Maret University Press, 1989:43). Itulah yang disebut dengan kekuatan penjiwaan yang dilakukan oleh dalang dalam upaya menghidupkan roh pertunjukannya.

Sesuai dengan fokus pengkajian, dramatisasi tokoh yang dilakukan oleh dalang dalam membawakan lakon pada garap pertunjukannya, pada kenyataannya dapat ditelusuri melalui 1) ekspresi Sabet, 2) ekspresi antawacana dan 3) ekspresi *kakawen* (unsur karawitan). Untuk lebih memberikan gambaran mengenai ketiga aspek tersebut, dapat dipaparkan sebagai berikut.

a. Ekspresi Sabet

Persoalan ekspresi sabet dalam pertunjukan wayang dapat dipahami sebagai sebuah bentuk penyusunan pola gerak wayang dengan memberi penekanan kepada cara menghidupkan wayang dalam menggambarkan maksud dan peristiwa tertentu. Penguasaan pola gerak dalam membangun ekspresi sabet wayang, dimaksudkan dalang harus menguasai vokabuler gerak yang memadai. Kekayaan pembendaharaan gerak yang dimiliki seorang dalang, akan nampak dalam menyajikan sabetannya baik sabet tarian maupun perang wayang. Melalui penguasaan pola gerak itulah, maka penyajian sabetannya akan terhindar dari istilah monoton atau membosankan karena terlalu banyak pengulangan dan tidak terpola dengan baik dan luwes.

Dalam membangun ekspresi sabet yang baik, disamping harus menguasai vokabuler

gerak dan terpola, juga diperlukan daya improvisasi yang kuat. Kekuatan improvisasi dalam mengolah gerak wayang, akan sangat membantu menghidupkan suasana hati tokoh wayang pada saat itu. Improvisasi dapat muncul sesaat, ketika suasana *mood* dalang benar-benar larut dalam penjiwaan menjadikan lebih terpancing emosional ekspresinya. Pada saat itulah muncul greget sabetan yang original sebagai akibat adanya perpaduan empati dalang antara susunan yang terpola dengan kekuatan improvisasi yang saling memperkuat. Kemunculan inprovisasi dalam garap sabet yang disajikan oleh dalang, didasari oleh kepekaan daya sensibilitas dalang dalam membaca dan menangkap fenomena sesaat yang diwujudkan melalui gerak wayang. Sudah barang tentu, kepekaan tersebut tidak mudah dimiliki atau dikuasai oleh dalang dengan begitu saja, melainkan dibangun oleh kekayaan pengalaman estetik yang membekali dirinya. Pengalaman estetik atau pengalaman seni merupakan suatu pengalaman utuh yang melibatkan perasaan, pikiran, penginderaan, dan berbagai intuisi manusia (Periksa, Sumardjo, 2000:161). Lebih maknawi lagi, Kasidi mengasumsikan pengalaman estetik adalah pencarian hakikat tentang kualitas hasil pencerapan inderawi penglihatan maupun pendengaran bahkan indera lainnya (Periksa, Kasidi, 2009:120). Kekuatan-kekuatan potensi kejiwaan manusia (akal, pikiran, perasaan, daya khayal, dan lain-lain) oleh dalang dijadikan dasar dan pondasi diri dalam membangun kualitas estetik, keutuhan dan kemantapan dalam menyajikan garap pertunjukannya.

Berikut adalah hal-hal yang menjadi bahan pertimbangan untuk menuju kepada tataran kualitas garap sabet yang memadai dalam konteks faktor pembentuk ekspresi sabet, antara lain sebagai berikut.

1) **Bedas**: mengandung pengertian bahwa cepengan atau teknik pegangan wayang dilakukan dengan *full power* (penuh tenaga) sehingga pergerakan wayang nampak *seseg* (bertenaga dan hidup). Istilah *Bedas* dalam

bahasa Sunda identik dengan kekuatan tenaga seseorang. Oleh karena itu *Bedas* dalam pemahaman aspek garap sabet pedalangan, adalah penguasaan teknik memainkan wayang seorang dalang dengan kekuatan tenaga yang berpusat pada kedua tangan dalang berikut teknik penjadiannya (tata letak jari-jari tangan). Melalui teknik penguasaan gerak yang *Bedas* tersebut, maka kualitas *cepegan* wayangnya akan menjadikan gerak wayang yang *ngeusi* (berisi). Pada dasarnya, gerak wayang yang *ngeusi* tersebut biasa dijumpai pada teknik *cepegan* wayang pada saat menari meliputi penguasaan gerak *gedig*, *keupat*, *galieur*, *godeg*, dan gerak-gerak lainnya.

2) **Saregep:** adalah sebuah istilah dari bahasa Sunda yang mengandung pengertian bentuk sajian sabetan yang dipertunjukkan oleh dalang dilakukan dengan penuh keseriusan, fokus penjiwaan terhadap tokoh wayang sesuai dengan karakternya. Teknik ini merupakan salah satu bentuk penyajian olah gerakan wayang yang dilakukan oleh dalang dalam rangka menghidupkan gerak wayang menjadi lebih nampak berenergi. Dengan demikian suasana hati tokoh wayang baik sedang berada dalam keadaan sedih, gembira, marah, asmara dan suasana-suasana lainnya benar-benar muncul sesuai dengan karakter tokohnya.

3) **Lemes:** adalah sebuah istilah dalam bahasa Sunda yang mengandung pengertian halus (tidak kasar) dalam menyajikan sesuatu. Oleh karena itu pengertian *lemes* dalam garap sabet wayang adalah sebuah bentuk teknik memainkan wayang baik saat menari, berpe-rang maupun gerak-gerak lainnya tersaji dengan halus dan terpola sesuai dengan gaya sabetan dalang bersangkutan. Unsur *lemes* dalam teknik menyajikan sabet wayang merupakan hal yang sangat penting untuk dikuasai oleh seorang dalang, dalam rangka menjaga kemantapan teknik sabetannya.

4) **Tartib:** istilah tartib dalam kaitannya dengan teknik sabetan wayang adalah sebuah bentuk garap sabet wayang yang disajikan secara rapi dan terpola berdasarkan pertimbang-

an estetik gerak wayang dalam setiap suasana adegan yang berlangsung. Seorang dalang harus mempertimbangkan faktor ketertiban dan kerapian dalam menyajikan sabetannya agar mutu keberhasilan pertunjukannya tetap terjaga sebagai suatu kesatuan garap pertunjukan wayang utuh dan menarik. Dalam istilah pedalangan Sunda berkaitan dengan *tartib* sabetan dikenal dengan istilah *gurupak-gerepek* artinya gerak yang tidak terpola atau tidak tersusun dengan baik. Maka untuk menghindarinya, dalang harus mempertimbangkan unsur *tartib* dalam menyajikan teknik sabetannya.

5) **Mariga:** sebuah istilah yang sering dijumpai dalam bahasa Sunda sehari-hari yang mengarah kepada nilai estetis sebuah benda seni atau karya seni. Demikian pula istilah *Mariga* dalam garap sabet wayang adalah sebuah bentuk kreativitas seorang dalang dalam menyajikan teknik memainkan wayang dengan segala bentuk keterampilannya sehingga dapat menghasilkan trik-trik sabetan yang atraktif, logis, dan estetis. Melalui bentuk kreativitas seperti inilah seorang dalang mampu menunjukkan kualitas garap sabetannya, yang pada akhirnya dapat menghasilkan gaya sabetan mandiri bagi dalang bersangkutan.

b. Ekspresi Antawacana

Pencapaian ekspresi pada garap antawacana dalam pertunjukan wayang, menjadi bagian yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalang dalam membangun nuansa estetik agar penonton dapat benar-benar merasakan ikut hanyut dalam penikmatannya. Dalam hal ini adalah suara dalang yang menjadi faktor pembentuk pencapaian membangun nuansa estetik. Berkaitan dengan faktor suara dalang maka dengan sendirinya akan berhubungan dengan warna suara dalang. Sebagaimana telah dipaparkan, bahwa warna suara dalang (timbre) terdiri dari suara *gangsaa*, biasa dan bengek. Ketiga bentuk warna suara inilah yang menjadi basis utama pada garap anta-

wacana dalam membentuk ekspresi estetik yang dilakukan oleh dalang. Untuk mencapai kualitas membangun ekspresi estetikanya, kesemuanya akan berkaitan dengan teknik penyampaian yang menyangkut pula dengan faktor keterampilan dalang.

Perwujudan ekspresi dialog dan *nyandra* (narasi dalang) dalam pertunjukan wayang dapat tercapai apabila dalang telah memiliki endapan pengalaman jiwa mengenai berbagai dialog tokoh dan narasi suasana atau situasi batin tokoh. Kekuatan daya sensibilitas dalang dalam pengolahan jiwa dan perasaannya untuk dapat larut dalam pengeksposisinya, menjadi bagian pokok dalam pencapaiannya. Pengalaman jiwa yang berhubungan dengan dialog berbagai suasana dan narasi berbagai peristiwa diolah secara kreatif oleh dalang sehingga memunculkan berbagai dialog dan narasi dalam membangun kualitas estetik pertunjukan wayang. Dalam mengekspresikan dialog wayang, dalang mengandaikan dirinya seolah-olah berada pada posisi menjadi tokoh yang diwacanakan. Dengan demikian, maka akan terjalin dengan baik antara pikiran, perasaan, emosi, dan tabiat wayang dengan kekuatan keterampilan yang dikuasai oleh dalang dalam mencapai kemantapan pertunjukannya. Demikian pula dalam hal pengeksposian narasi wayang (*nyandra*), kekuatan penjelajahan jiwa seorang dalang dituntut untuk bisa melibatkan diri dalam berbagai suasana atau peristiwa yang tengah berlangsung dalam adegan.

Setelah dalang mampu mengendalikan dan melibatkan perasaan jiwanya dalam mengekspresikan garap antawacananya tersebut, juga dalang memerlukan cara penyampaiannya yang berkaitan dengan faktor kejelasan dan ketepatan dalam menyusun dialog, *nyandra* dan lainnya. Kejelasan dalam berintonasi yang baik, yang menyangkut lagu atau melodi dalam kalimat lagu, panjang pendekanya, kuat lemahnya, halus kasarnya, dan faktor-faktor harmoni-dinamis lainnya. Dalam membangun kualitas antawacana

wayang yang baik, dalam perwujudannya akan berkaitan dengan aspek sambung rapet. Sambung rapet dalam antawacana adalah korelasi antara kata, frase, atau kalimat satu dengan kalimat lainnya dalam membentuk kesatuan wacana. Sambung rapet antawacana ditandai dengan jeda, tempo, tekanan, dan nada penyuaran. Jeda dalam ekspresi antawacana biasa disebut *pedhotan*, yakni pemenggalan kata, frase, atau kalimat dalam *janturan*, *pocapan*, dan *ginem*. *Pedhotan* memiliki fungsi memperjelas pengertian dan makna kalimat yang diucapkan, selain untuk mengambil nafas bagi dalang. Salah satu contoh kasus misalnya, untuk menghindari kesalahan dalam pemenggalan kata, frase, atau kalimat, maka dalang perlu memperhatikan ketelitian dan kejelian dalam menyusun dan memilih kata-kata yang berbobot dan bermakna bagi tercapainya kualitas ekspresi antawacana yang diharapkan.

c. Ekspresi *Kakawen*

Untuk menyempurnakan kualitas pencapaian ekspresi dalang dalam menyajikan garap pertunjukannya, setelah menguasai ekspresi sabet dan antawacana, maka dalang perlu menguasai dan berupaya membangun ekspresi *kakawen* dengan sebaik mungkin. Persoalan *kakawen* sebagaimana telah dibahas pada bagian awal, bahwa keberadaannya dalam garap pertunjukan wayang golek Sunda sangat berperan besar dalam hal membangun ekspresi estetik yang harus dilakukan oleh dalang pada suasana-suasana tertentu. Dalam setiap adegan yang terdiri dari tokoh-tokoh yang berperan sesuai kapasitasnya dalam sebuah lakon, dalang dituntut harus mampu menghidupkan suasana batin tokoh yang sedang berlangsung. Ketika tokoh wayang sedang dalam keadaan marah, sedih, gembira, kaget, bingung, dan suasana-suasana batin lainnya, itu harus benar-benar nampak dalam bentuk penekanan-penekanan ekspresi estetik. Begitu pula dengan suasana tempat kejadian yang sedang diwacanakan pada

adegan, penonton harus dapat diajak larut dalam penikmatan. Hal-hal seperti itulah, maka *kakawen* sangat diperlukan untuk mempertegas dan memberi hiasan terhadap suasana yang sedang dibangun oleh dalang.

Ekspresi *kakawen* yang meliputi bentuk sajian sekaran (*nyanyian*) dalang, kesemuanya berbasis kepada suara yang berkaitan langsung dengan lagu (*amarda-walagu*). Artinya sekaran dalang dalam bentuk *kakawen* tersebut, dibangun oleh unsur suara dan lagu (musikalitas) yang di dalamnya meliputi, laras, patet, irama, dinamika, tempo dan unsur-unsur lainnya. Aspek-aspek musikalitas inilah yang dapat membangun terbentuknya ekspresi *kakawen*. Sebagai bentuk sajian ekspresi estetik yang disajikan oleh dalang, sudah barang tentu dalam prakteknya akan berurusan dengan teknik penyajian yang bermuara pada masalah keterampilan (*skill*) dalang. Penguasaan teknik dalam menyajikan *kakawen* memerlukan kepekaan rasa musikal yang kuat dan keterampilan menggunakan teknik *mamanis sora* (ornamentasi) seperti *eur-eur*, *candet*, *santek*, *melung*, *ngembat*, *wow-wow*, dan lain-lain. Kepiawaian memainkan ragam variasi teknik dalam menyuarakan *kakawen*, dengan sendirinya akan menghasilkan nuansa estetik yang ekspresif terhadap suasana estetik yang sedang dibangun oleh dalang dalam membawakan pertunjukannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep “*Nyari*” dalam dalam ranah Estetika Pedalangan Sunda

Istilah *nyari* dalam konteks khazanah kesenian Sunda mengandung pengertian “menarik” sebuah sebutan (penghargaan) yang layak diberikan kepada sebuah bentuk karya seseorang. Oleh karena itu *nyari* sangat kental dengan urusan isi, bobot, dan atau nilai tertentu yang melekat secara utuh dan menyatu pada wujud bentuk karya. Akan tetapi, sebutan atau penghargaan *nyari* yang lazim diberikan kepada sesuatu yang memiliki daya tarik

tersendiri, pada prinsipnya tidak semata-mata berdasar kepada pertimbangan kualitas. Kenyataan membuktikan, bahwa kualitas dari wujud karya seseorang tidak selamanya menjamin akan memperoleh derajat atau penghargaan *nyari* dari penikmatnya (penontonnya). Pada pengertian lain, bahwa tidak semuanya karya seni yang dipandang sebagai karya yang berkualitas, dapat disebut *nyari*. Sebagai contoh dalam realita keseharian, ketika melihat sosok seorang wanita yang secara tampilan wajah (perwajahan) tidak termasuk katagori “cantik” dalam arti wanita tersebut berwajah biasa-biasa saja, akan tetapi wanita tersebut nampak terlihat *nyari* karena memiliki daya tarik tersendiri yang terpancar dari aura tampilan kepribadiannya. Dengan demikian, setelah mencermati contoh realita di atas tersebut, dapat disimpulkan bahwa wanita tersebut layak mendapat penghargaan *nyari*, dikarenakan memiliki sesuatu yang “lebih” yang melekat pada sosok dirinya (*inner beauty*) dan tidak menutup kemungkinan yang bersangkutan tidak menyadarinya tentang nilai kelebihan pada dirinya.

Istilah *nyari* nampak begitu melekat dalam tradisi kehidupan masyarakat Sunda sehari-hari. Istilah *nyari* berasal dari akar kata sari, yang kemudian mendapat rarangken (imbuhan) “nya” sehingga berubah penyebutan dari sari menjadi *nyari*. Dengan demikian makna kata tersebut, telah mengalami perubahan dari sari sebagai kata sifat, berubah menjadi kata *nyari* sebagai kata kerja. Sehubungan dengan kedudukannya sebagai kata kerja tersebut, maka istilah *nyari* dalam telaah estetika seni akan berkaitan erat dengan proses berkarya sehingga menghasilkan sesuatu yang bernilai. Persoalan *nyari* dalam konteks kekarya seni, akan berhubungan erat dengan persoalan proses garap yang dalam masyarakat tradisi Sunda disebut *ngokolakeun* (mengolah dengan caranya sendiri) melalui penguasaan teknik dan keterampilan yang dimilikinya. Perlu diketahui bahwa, menurut kamus umum bahasa Sunda, kata sari (Tim Penyusun, *Kamus Umum Bahasa Sunda* (Bandung: Geger Sunten,

1994:455) mengandung arti sesuatu kandungan zat dalam makanan yang dapat menimbulkan rasa nikmat. Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa istilah *nyari* identik dengan isi dan nilai yang terkandung di dalamnya dengan segala sesuatu keunikan dan kelebihannya. Dengan demikian *nyari* dapat dipandang sebagai orientasi estetik yang juga merupakan sebuah konsep nilai yang berlaku untuk menyebut dan menunjukkan kepada *tataran* derajat yang memiliki kandungan nilai dari sesuatu wujud karya seni. Munculnya derajat pencapaian *nyari* tersebut terbentuk oleh adanya komunikasi dan interaksi batin dalam getaran jiwa yang diakibatkan oleh adanya rangsangan melalui proses penikmatan sebuah karya seni. Oleh karena itu *nyari* berkenaan dengan proses penikmatan dan penghayatan karya seni, dalam ranah estetika kesenian Sunda dipandang sebagai sebuah bentuk komunikasi estetik simbolik yang bersifat subjektif dalam wujud penafsiran nilai.

Demikian pula persoalan *nyari* kedudukannya sebagai konsep estetika dalam seni pedalangan, pada dasarnya itu merupakan bentuk realitas estetik yang ditimbulkan oleh adanya respon estetik. Nyoman Kutha Ratna, dalam bukunya yang berjudul *Estetika Sastra dan Budaya* (2007), menyatakan bahwa respons estetik dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu; a) respons seniman terhadap alam sekitarnya, b) respons masyarakat terhadap karya seni yang dihasilkan oleh seniman tadi, c) respon masyarakat secara keseluruhan terhadap alam sekitarnya (Nyoman Kutha Ratna, *Estetika Sastra dan Budaya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007:193). Mencermati pernyataan tersebut, nampak jelas bahwa *nyari* yang muncul dalam bentuk penghargaan nilai estetik dari publik dalam wujud rasa empati penikmat karya seni sebagai akibat ada daya rangsang estetik dari perasaan jiwa terhadap karya seni yang dinikmatinya, dan itulah sebuah bentuk respon estetik. Sekaitan dengan hal tersebut, Nyoman Kutha menjabarkan bahwa respon estetik berasal dari sebuah teori

respon yang dipinjam dari disiplin ilmu psikologi yang dikenal dengan Teori S-R (*stimulus-response*). Teori tersebut menegaskan bahwa prinsip belajar adalah asosiasi, stimulus akan menimbulkan respon, aksi akan menimbulkan reaksi (Kutha, 2007:192).

Pada dasarnya teori-teori estetika yang merambah pada dunia kesenian khususnya lingkup seni tradisi, merupakan akumulasi dari nilai-nilai estetik itu sendiri yang melekat pada seni itu sendiri. Sifat dari nilai-nilai estetik tersebut adalah sangat subjektif yang berhubungan dengan persoalan pengalaman estetis seseorang yang membangun dirinya sendiri untuk peka dan tidak pekanya terhadap persoalan estetik dalam melihat fenomena dan realitas seni dengan lingkungan alam sekitarnya. Oleh karena itu, estetika tidak hanya sekedar mempermasalahkan keindahan itu sendiri, melainkan juga melibatkan aspek-aspek penunjang lainnya seperti psikologi yang berkaitan dengan aspek sikap dan mental yang berfungsi sebagai penerima rangsangan. Keindahan bukanlah berbentuk objek fisik, akan tetapi keindahan merupakan suatu fenomena yang hanya dapat dirasakan oleh pengamatan dan penikmatan indrawi berdasarkan pengalaman estetis (Jaeni, *Komunikasi Estetik Dalam Pertunjukan Teater Rakyat: Studi Etnografi Komunikasi pada Pertunjukan Sandiwara Cirebon "Dharma Samudra" sebagai Peristiwa Komunikasi antara Pelaku dengan Publik di Desa Cangkring, Plered, Cirebon*, (Disertasi, Program Pasca Sarjana Universitas Padjadjaran Bandung, 2011:327). Munculnya rasa keindahan yang terdapat pada si penikmat adalah sebagai bukti bahwa masing-masing individu memiliki daya sensibilitas yang beragam dalam melihat dan memaknai seni sebagai kebutuhan konsumsi estetiknya.

Berkenaan dengan sebuah konsep, maka konsep *nyari* dapat dijadikan sebuah metode penelaahan nilai terhadap fenomena kesenian dalam hal ini adalah jagat seni pertunjukan wayang golek purwa Sunda.

Konsep *nyari* merupakan bagian terpenting dalam ranah estetika pedalangan yang di dalamnya mempersoalkan nilai-nilai keindahan dengan berbagai wujud estetikanya. Seni pertunjukan wayang golek sebagai sebuah bentuk wujud karya seni sekaligus sebagai representasi nilai dari bentuk karya seorang dalang sebagai kreatornya. Unsur-unsur estetik yang melekat pada seni pertunjukan wayang golek, pada dasarnya merupakan akumulasi nilai-nilai keindahan di samping nilai dan makna lainnya seperti nilai etik dan falsafah. Untuk membedah persoalan nilai-nilai estetik tersebut, maka konsep *nyari* dalam karya seni pedalangan menjadi hal menarik untuk ditelusuri melalui kaca pandang estetika.

Menyoal konsep *nyari* dalam kesenian Sunda yang kedudukannya sebagai ruang penghayatan dan penikmatan nilai keindahan (nilai estetik) yang terkandung dalam sebuah wujud karya seni, pada hakekatnya merupakan bentuk akumulasi nilai yang berkaitan dengan rasa pada diri seseorang. Persoalan rasa dalam proses penikmatan dan penghayatan pada sebuah karya seni dibangun oleh adanya sinerjitas antara pengalaman estetis dengan daya sensibilitas berupa kepekaan estetis yang dimiliki oleh seseorang. Munculnya nilai *nyari* dalam konteks estetik pada kesenian Sunda, dibangun oleh berbagai faktor yang menjadikan karya tersebut bernilai estetik yang tinggi. Namun dengan demikian dalam memperkakan nilai atau kualitas estetik tersebut tidak hanya sekedar berorientasi pada kandungan makna saja, melainkan sejauh mana karya tersebut dapat membangun suasana jiwa dan rasa terhadap seseorang yang menghayatinya. Oleh karena itu dalam tradisi kesenian Sunda dikenal dengan istilah *panghudang rasa*.

Panghudang rasa merupakan sebuah konsep estetik yang berkembang di lingkungan tradisi jagat kesenian Sunda berkaitan dengan terjalannya komunikasi estetik antara keadaan suasana jiwa sipenikmat dengan objek seni yang

dinikmatinya sehingga timbul rasa sensibilitas estetisnya berupa getaran jiwa dan rasa batiniahnya, dan itulah yang disebut peristiwa *panghudang rasa*.

Berkenaan dengan konsep *nyari* dalam ranah estetik kesenian Sunda tersebut, pada prinsipnya memiliki kesamaan pemahaman dengan konsep rasa dalam kesenian Jawa dalam hal ini jagat seni pewayangan (jagat pakeliran Jawa). Istilah rasa dalam kesenian Jawa, adalah merupakan keadaan suasana batin yang muncul dari rangsangan sebuah pertunjukan seni. Relevansinya dengan unsur ketepatan dan kepantasan dalam hal pencapaian rasa dalam estetika kesenian Jawa (seni pedalangan), nampak memiliki relasi estetik dengan konsep *nyari* yang terdapat dalam ranah kesenian Sunda khususnya pada sajian seni pertunjukan wayang golek. Sebagaimana telah dikupas pada bagian depan tadi, bahwa derajat atau penghargaan nilai *nyari* terhadap wujud dari sebuah karya seni, tidak hanya tergantung kepada tataran kualitas saja. Nilai *nyari* yang lazim diberikan kepada sesuatu wujud karya, sangat dilatar belakangi oleh faktor lain yang terakumulasi pada satu kesatuan nilai dengan segala kelebihannya. Faktor lain di luar pertimbangan kualitas atau teknik yang dimaksudkan, adalah bahwa nilai *nyari* pada kenyataannya merupakan suatu bentuk penyajian karya yang memiliki akurasi atau ketepatan rasa dengan suasana dan penjiwaan saat menyajikannya. Kondisi suasana jiwa yang terbangun dalam diri si seniman penyaji, benar-benar dalam keadaan *mood* yang kondusif dengan suasana emosi, karakter, bahkan selera penikmat (penonton). Dalam pengertian lain, nilai *nyari* adalah sebuah ruang dan orientasi estetik yang dibangun oleh adanya faktor keseimbangan (*balance*) antara teknik garap penyajian, penjiwaan, dan unsur-unsur pembentuk lainnya selaras dengan selera estetik penonton yang terbangun saat itu (saat penyajian). Maka pada saat itulah terjalin sebuah respon estetik yang saling berpengaruh,

saling mengisi antara seniman pelaku (dalang dan unsur pendukungnya) dengan penonton (publik).

Berdasarkan fakta estetis yang dapat disimak dalam realitas kehidupan kesenian tradisi terutama yang terjadi dalam lingkup seni pertunjukan wayang golek, bahwa konsep *nyari* tersebut dapat hadir sebagai bentuk kualitas estetis semata-mata dibentuk oleh dua faktor situasi estetis yaitu *Mariga* dan *Matut*. Munculnya derajat *nyari* yang menunjuk kepada kualitas sebuah karya seni, pada dasarnya adalah sebuah perpaduan yang serasi, selaras dan seimbang antara *Mariga* dan *Matut*.

Pengertian *Mariga* dalam pemahaman estetika kesenian Sunda, dapat dipahami sebagai sebuah kondisi estetis yang menunjukkan adanya kandungan nilai yang menyebabkan daya tarik tersendiri. *Mariga* dalam kaca pandang orientasi estetis lebih menekankan kepada hal-hal yang berkaitan dengan sifat-sifat yang menjurus kepada sesuatu yang *pantes*, *mangrupa*, *merenah*, dan lain-lain. *Pantes*, *mangrupa*, dan *merenah* tersebut mengindikasikan terdapatnya bobot atau kandungan derajat estetis yang mengakumulasi pada situasi dan kondisi estetis yang pada akhirnya disebut *Mariga*. Dalam garap pertunjukan wayang, *Mariga* dapat diwujudkan dalam bentuk sajian sabet, antawacana, dan *kakawen*.

Matut dalam pengertian bahasa Sunda menunjuk kepada sebuah makna adanya kesesuaian yang serasi sehingga nampak menarik. Istilah *Matut* dalam perspektif estetika seni Sunda berorientasi kepada sesuatu yang pas atau tepat dengan pertimbangan logis. Dalam pengertian lain kondisi *Matut* diakibatkan adanya azas kecocokan antara unsur-unsur estetis yang dibangun oleh penggarap atau penyaji. Dalam pertunjukan wayang, *Matut* dapat dijumpai pada sajian sabet, *kakawen*, dan antawacana yang dibawakan oleh dalang.

Proses pencapaian menuju derajat atau nilai *nyari* yang layak disandang oleh seorang seniman penyaji (penggarap) sebagai penghar-

gaan publik (penikmat seni), pada dasarnya merupakan bentuk perwujudan proses kreatif bagi seniman itu sendiri. Pencapaian nilai *nyari* bagi sebuah bentuk karya seni juga semata-mata merupakan dampak atau tindak lanjut dari sebuah bentuk kreativitas yang dilakukan oleh seniman yang bersangkutan. Perihal kreativitas dalam berkesenian, Dedi Soepriadi (2001) mendefinisikan, bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Dedi Supriadi, *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Cetakan kelima (Bandung: ALFABETA, 2001:7). Kreativitas berarti pula sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009:25). Kreativitas dalam penciptaan karya seni, diartikan sebagai usaha seniman untuk mewujudkan suatu karya seni yang mempunyai arti dan nilai baru (Nooryan Bahari, *Kritik Seni: Wacana Apresiasi dan Kreasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008:23). Adapun yang dimaksud dengan proses kreatif adalah seluk beluk dan tahap-tahap kegiatan yang dilalui seniman untuk terciptanya sebuah karya seni (Saini K.M., *Taksonomi Seni* (Bandung: STSI Press, 2001:21). Korelasi antara konsep *nyari* dalam berkarya seni dengan proses kreatif yang dilakukan oleh seniman atau kreator, adalah suatu bentuk realitas estetis yang bersifat hubungan sebab akibat. Seniman sebagai kreator melakukan garap kekaryaannya adalah sebagai implementasi bentuk proses kreatif, yang kemudian menghasilkan sebuah respons estetis dari publiknya (penikmat seni) dan menghasilkan nilai atau penghargaan *nyari* dan tidaknya. Meminjam istilah Liang Gie (1976) seperti dikutip oleh Kutha Ratna (2007), bahwa proses kreatif dipandang sebagai aktivitas kreatif yang menekankan karya seni dapat menampilkan lima ciri, adalah sebagai berikut:

a) ciri kreatif itu sendiri, aktivitas yang secara terus-menerus menciptakan realitas yang baru, b) ciri personalitas, baik sebagai pencipta maupun sebagai pembaca (penikmat), nilai karya seni dinikmati secara individual, c) ciri emosi-onal, karya seni merupakan wilayah perasaan, bukan pikiran, d) ciri keabadian, karya seni diciptakan hanya satu kali untuk selama-lamanya, e) ciri kesemestaan, karya seni lahir di mana saja di seluruh muka bumi ini (Periksa, Nyoman Kutha, 2007:13-14).

Konsep *nyari* dalam konteks garap pertunjukan wayang golek, adalah sebuah representasi dari akumulasi kualitas estetik dalam wujud proses garap yang dilakukan oleh dalang untuk menuju ke tataran *nyari* dalam menyajikan gaya pertunjukannya. Dengan demikian, kedudukan *nyari* dalam garap pertunjukan wayang dipandang sebagai puncak orientasi estetik bagi sang dalang di mata publik yang menunjuk kepada kualitas dan kemantapan dalam membangun ruang estetik. Sebagai salah satu contoh dari sebuah pernyataan yang lazim terlontar dari penonton selaku penikmat pertunjukan wayang, dengan menyebut; (“dalang itu *nyari* dalam membawakan lantunan *kakawennya*, *nyari* dalam menyajikan sabetannya, *nyari* dalam antawacananya”). *Nyari* dalam seni pedalangan dipandang sebagai inti atau roh yang dapat menghidupkan *kaparigelan* (keterampilan) dalang, sehingga menjadikan penonton dapat tertarik dan terbawa emosi jiwanya larut dalam penikmatan tontonannya (Wawancara dengan Suherman Elan Surawisastra, tanggal 12 April 2011). *Nyari* dalam seni karawitan dapat disebut sebagai *mamaras rasa* (puncaknya rasa) atau juga sebagai *koncina mamanis rasa* (kuncinya pembentuk rasa indah atau daya tarik) yang dapat menggetarkan rasa dan jiwa penonton menjadi tertarik dan itu susah untuk dipelajari oleh senimannya, karena *nyari* seseorang dalang, sinden, pengendang, dan lain-lainnya itu sudah melekat sebagai mutiara dirinya sang seniman (Wawancara dengan Asep Mulyana, tanggal 12 April 2011). *Nyari*

dalam seni (seni pedalangan) merupakan *ngajodona antara hate, rasa, jiwa jeung prakna gumulung ngajadi hiji mangurupa mamanis diri atawa peurahna seni* (perkawinan antara hati, rasa, jiwa dan keterampilan berpraktek berwujud menjadi satu kesatuan berupa daya tarik diri atau disebut juga sebagai bisanya seni) (Wawancara dengan Iden Subasrana Sunarya, tanggal 11 April 2011). Itulah bentuk-bentuk ungkapan yang terlontar dari para seniman budayawan berkenaan dengan pemahaman seputar pengertian *nyari* dalam konteks estetika seni.

SIMPULAN

Sebagai akhir dari tulisan ini, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan yang telah dipaparkan dari awal pembahasan hingga bagian akhir penjelasan dan analisis, adalah sebagai berikut.

Garap pertunjukan wayang dalam perspektif jelajah penikmatan bentuk dan ruang estetik, di dalamnya memuat unsur garap pertunjukan yang menjadi pokok terbentuknya keutuhan dan kemantapan dalang dalam menyajikan garap pertunjukannya. Unsur garap pokok tersebut adalah lakon, sabet, antawacana, dan *kakawen*. Keempat unsur garap tersebut masing-masing memiliki fungsi dan kedudukan yang saling terkait dalam membangun kualitas estetik pada pertunjukan wayang golek.

Dalam pespektif komunikasi estetik, maka peran seorang dalang sebagai pelaku pertunjukan, dapat dicermati melalui pendekatan realitas estetik dalam konteks pemahaman pengalaman ketubuhan. Pengalaman ketubuhan sebagai bagian dari realitas estetik manusia, oleh karena itu estetika tidak dapat dipisahkan dari persepsi indrawi, sebagai sebuah tanggapan manusia atas pengalaman ketubuhannya. Persepsi mengenai sebuah objek (termasuk objek estetik) tidak dapat dipisahkan dari tubuh sebagai satu kesatuan yang utuh. Pemetaan sudut pandang estetik dalam

perspektif fenomenologis tentang pengalaman ketubuhan yang dialami oleh dalang, pada dasarnya dapat dilihat dari aspek proses, wawasan dan ekspresi. Pengalaman seni atau pengalaman estetik yang merupakan bagian dari sisi realitas kehidupan dalang, dengan secara utuh melibatkan perasaan, pikiran, dan penginderaan.

Nyari kedudukannya sebagai konsep estetika dalam seni pedalangan, pada dasarnya itu merupakan bentuk realitas estetik yang ditimbulkan oleh adanya respon estetik. Respon estetik tersebut dibedakan menjadi tiga macam yaitu; a) respon seniman terhadap alam sekitarnya, b) respon masyarakat terhadap karya seni yang dihasilkan oleh seniman tadi, c) respon masyarakat secara keseluruhan terhadap alam sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahaya. 2000. *"Asep Sunandar Sunarya: Tokoh dan Kreator Pedalangan Sunda"*, Tesis S-2 pada Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- _____. 2002. *"Bentuk dan Struktur Dramatik Lakon Wayang"*, pada Jurnal Panggung (Akreditasi) STSI Bandung, ISSN 0854-3429-Nomor XXV TH.
- _____. 2003. *"Pedalangan Gaya Kaler dan Kidul Serta Pengaruhnya terhadap Gaya Pedalangan Daerah Lainnya di Jawa Barat"*. Laporan Penelitian Puslitmas STSI Bandung.
- De Marinis, Marco. 1993. *The Semiotics of Performance*, terj. Aine O'Healy. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Dufrenne, Mikel. 2000. *"The World of The Aesthetic Object"*, dalam Clive Cazeaux (ed.) *The Continental Aesthetic Reader* London, New York: Routledge.
- Dixon, Roland B. 1928. *The Building Of Cultures*. London: Charles Scribner's Sons New York.
- Guritno, Pandam. 1988. *Wayang Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta: UI Press.
- Hadiprayitno, Kasidi. 2009. *Filsafat Keindahan, Suluk Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Yogyakarta: Bagaskara.
- Hamzah, Amir. 1994. *Nilai-Nilai Etis Dalam Wayang*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Haryono, Timbul. 2005. *"Wayang Purwa: Sekelumit Sejarah dan Perkembangannya"*, dalam RESITAL Jurnal Ilmiah Seni Pertunjukan, Edisi VI/01, Juni 2005.
- _____. 2008. *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni*. Sukarta: ISI Press Solo.
- _____. 2009. (Penyunting). *Seni Dalam Dimensi Bentuk, Ruang dan Waktu*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Irawan, Endah. 2003. *"Komparasi Senggol Sinden Populer Di Jawa Barat: Hj. Idjah Hadidjah, Cicih Cangkurileung dan Cucu Setiawati"*. Tesis S-2 pada Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada.
- Jaeni. 2011. *"Komunikasi Estetik Dalam Pertunjukan Teater Rakyat: Studi Etnografi Komunikasi pada Pertunjukan Sandiwara Cirebon "Dharma Samudra" sebagai Peristiwa Komunikasi antara Pelaku dengan Publik di Desa Cangkring, Plered, Cirebon"*, Disertasi, Program Pasca Sarjana Universitas Padjadjaran Bandung.
- Jazuli, Muhammad. 2003. *Dalang, Negara, Masyarakat: Sosiologi Pedalangan.*, Semarang: Limpad.
- J. Sternberg, Robert, Ed., 1999. *Handbook of Creativity*, Cambridge: University Press.

- Kayam, Umar. 1981. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.
- _____. 2001. *Kelir Tanpa Batas*. Yogyakarta: Gama Media untuk Pusat Studi Kebudayaan UGM.
- Kasidi. 2009. *Filsafat Keindahan: Suluk Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*, Yogyakarta: Kanisius.
- KM. Saini. 1988. *Teater Modern Indonesia dan Beberapa Masalahnya*, Bandung: Bina Cipta.
- _____. 2001. *Taksonomi Seni*, Bandung: STSI Press.
- Lono Simatupang. 2013. *Pergelaran, Sebuah Mozaik Penelitian Seni Budaya*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Marco De Marinis. 2001. *The Semiotics of Performance*. Terj. Aine O'Healy, Bloomington dan Indianapolis: Indiana University Press, 1993,1-2. Seperti dikutip oleh RM. Soedarsono, Metodologi Penelitian: Seni Pertunjukan dan Seni Rupa.
- Mulyana, Aton Rustandi. 2013. "*Rame, Estetika Kompleksitas dalam Upacara Ngarot di Lelea Indramayu, Jawa Barat*", Disertasi, Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pasca Sarjana UGM Yogyakarta.
- Salmun, M.A. 1961. *Padalangan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Simatupang, Lono. 2013. *Pergelaran, Sebuah Mozaik Penelitian Seni Budaya*, Yogyakarta: Jalasutra,.
- S. Nalan, Arthur. 2013. "*Gaya Mendalang Murid-Murid Asep Sunandar Sunarya, Studi Fenomenologi Komunikasi Dalang Wayang Golek Purwa*", Disertasi, Program Pasca Sarjana Universitas Padjadjaran Bandung.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Sunardi. 2012. "*Nuksma dan Mungguh: Estetika Pertunjukan Wayang Purwa Gaya Surakarta*" Disertasi, Program Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pasca Sarjana UGM Yogyakarta.
- Soetarno. 2002. *Pakeliran Pujosumarto, Nartosabdo, dan Pakeliran Dekade 1996–2001*. Surakarta: STSI Press.
- _____. 2005. *Pertunjukan Wayang & Makna Simbolisme*. Surakarta: STSI Press.
- Soetarno, Sunardi, dan Sudarsono. 2007. *Estetika Pedalangan*. Surakarta: ISI Surakarta.
- Sudjiman, Panuti (ed.). 1984. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sunardi. 2012. "*Nuksma dan Mungguh: Estetika Pertunjukan Wayang Purwa Gaya Surakarta*", Disertasi, Program Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pasca Sarjana UGM Yogyakarta.
- Supriadi, Dedi. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung: Afabeta.
- Soepandi, Atik. 1985. *Wayang Golek Gaya Priangan*, Bandung: Bina Cipta.
- _____. 1988. *Tetekon Padalangan Sunda*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Van Groenendaal, Victoria M. Clara. 1987. *Dalang Di Balik Wayang*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

EKSISTENSI ALAM MINANG DALAM LUKISAN SENIMAN SUMATERA BARAT

Erizal, Ibrahim, Satriyadi, Khairun Nisa

erizal@isi-padangpanjang.ac.id

Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain

ISI Padangpanjang

Artikel diterima: 22 Oktober 2018 || Artikel direvisi: 12 November 2018 | Artikel disetujui: 19 November 2018

ABSTRACT

This study aims to record painting artists in West Sumatra who have worked with the Minangkabau concept. The method used refers to qualitative research methodology, namely observation, interviews and literature. Then for the research report, the collected data is presented based on citation data such as words / sentences and data in the form of interview scripts, field notes, photos, videos, personal documents or other official documents. The theory used refers to the opini of Kartodirjo, Becker, and Dwi Marianto.

The presence of painting artists who raised the theme of Minangkabau nature such as: Kamal Guci, Afianto Arifin, Evalyna Dianita, Idran Wakidi, Yazid. Painting artists who work with this Minangkabau concept still exist to maintain their style of work, and not a few of art appreciators like or collect the work of the artist. It can be concluded that the presence of artists like this is very helpful in preserving the art of painting in West Sumatra which has been pioneered long time ago by painters like Wakidi and M.Syafei.

Keywords: Minangkabau, Concept, Painting, West Sumatra.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendata seniman lukis di Sumatera Barat yang eksis berkarya dengan konsep Minangkabau. Metode yang dipakai merujuk pada metodologi penelitian kualitatif, yaitu pengamatan, wawancara dan kepustakaan. Kemudian untuk laporan penelitian, data-data yang terhimpun disajikan berdasarkan kutipan data baik berupa kata/kalimat maupun data berupa naskah wawancara, catatan lapangan, foto, video, dokumen pribadi ataupun dokumen resmi lainnya. Teori yang digunakan merujuk kepada pendapat Kartodirjo, Becker, dan Dwi Marianto.

Kehadiran seniman lukis yang mengangkat tema alam Minangkabau seperti: Kamal Guci, Afianto Arifin, Evalyna Dianita, Idran Wakidi, Yazid. Seniman lukis yang berkarya dengan konsep Minangkabau ini masih eksis mempertahankan corak karya mereka, dan tidak sedikit para penikmat seni menyukai atau mengoleksi karya seniman tersebut. Dapat disimpulkan bahwa kehadiran seniman seperti ini sangat membantu dalam dalam pelestarian seni lukis di Sumatera Barat yang sudah dirintis jauh hari oleh pelukis Wakidi dan M.Syafei.

Kata Kunci: Minangkabau, Konsep, Seni Lukis, Sumatera Barat.

PENDAHULUAN

Perjalanan seni lukis di Sumatera Barat dimulai dari berdirinya *Kweekschool* (Sekolah Pendidikan Guru) tahun 1837 di Bukittinggi. Dari sekolah ini lahir seniman lukis bernama Wakidi yang dikenal sebagai salah seorang pelukis Indonesia pada masa *Mooi Indie*. Di samping sebagai seniman, Wakidi dikenal sebagai guru di INS Kayu Tanam, selain itu Wakidi dikenal orang lewat karya-karya lukis yang dibuatnya bernuansa Minangkabau, walaupun Wakidi bukan kelahiran Sumatera Barat namun kelahiran Palembang tapi Wakidi identik dengan pelukis alam Minang jelita (cantik). Pengaruh Wakidi terhadap perkembangan seni lukis di Sumatera Barat sangat kental sekali, dari didikan Wakidi inilah banyak muncul seniman yang terkenal di kancah seni di Indonesia seperti Oesman Efendi, Mara Kama, Zaini, Ipe Makruf, Arby Samah, Mukhtar Apin, hingga tokoh-tokoh muda saat ini. Banyaknya alumni didikan Wakidi yang berkiprah di Sumatera Barat berdampak pada berdirinya sekolah-sekolah seni di antaranya IKIP PADANG sekarang berganti nama menjadi Universitas Negeri Padang, SMSR (SMKN 4) Padang, dan ASKI sekarang bernama ISI Padangpanjang, serta diikuti hadirnya sejumlah sanggar dan galeri-galeri kecil yang bertebaran di Sumatera Barat, dari sinilah lahir banyak seniman berbakat baik yang berkiprah di dalam maupun di luar Sumatera Barat.

Di Sumatera Barat banyak seniman yang eksis berkarya seni salah satu faktor yang mendukung adalah kehadiran Taman Budaya yang menjadi tempat berkumpul bagi seniman dan sebagai tempat pergelaran seni serta ajang pameran. Kota Padang melalui Taman Budaya sudah beberapa kali mengadakan kompetisi seni lukis yang salah satunya “*BIENAL Sumatera Barat*” banyak seniman yang berpartisipasi dalam *event* ini baik seniman Sumatera Barat yang berdomisi di Yogyakarta, Bandung, Jakarta, Jambi, Medan dan kota-kota lain di luar Sumatera Barat. Kiprah kompetisi seni lukis di Sumatera Barat masih didominasi seniman dari kota Padang, Bukittinggi,

Padangpanjang. Ketiga kota ini merupakan tempat bermukimnya seniman yang masih eksis berkarya.

Mencermati karya-karya seniman lukis di Sumatera Barat kebanyakan memiliki kecenderungan menggunakan gaya-gaya kontemporer yang sangat digemari oleh seniman lukis di daerah lain, dan masih ada seniman yang mempertahankan seni tradisi Sumatera Barat seperti: karya lukis Afianto Arifin, Kamal Guci, Evalina Dianita, Idran Wakidi dan lain-lain. Seniman yang berkarya dengan tema nuansa Minangkabau tidak kalah pamor jika dibandingkan dengan seniman yang menggunakan tema kontemporer. Karya-karya yang bernuansa alam Minangkabau memiliki pasar tersendiri salah satunya sebagai buah tangan bagi wisatawan yang berkunjung ke Sumatera Barat, dan pada instansi pemerintah banyak juga terdapat karya dengan tema ini, serta kurator seni pun banyak mengoleksi karya dengan nuansa Minangkabau. Dapat disimpulkan bahwa kehadiran seniman di Sumatera Barat yang konsisten berkarya dengan tema nuansa Minangkabau ini kalau betul hidup sebagai seniman lukis tentu akan memberikan peluang hidup yang menjanjikan, dan juga membantu pelestarian budaya lewat karya-karya yang dihadirkan. Kalau seniman betul-betul mau hidup sebagai seniman, tetap wajar dan jujur mengikuti perkembangan gerak jiwa seninya, tentu dengan sendirinya pada suatu saat akan membedakan dirinya dengan seniman-seniman lain, dan tentu pula kelompok seniman di mana dia jadi salah seorang anggotanya akan mempunyai warna tersendiri dari kelompok seniman dari daerah lain.

Masih ada seniman di Sumatera Barat yang konsisten berkarya lukis dengan mengedepankan konsep alam dan budaya Minangkabau, karya-karya seniman ini memvisualkan panorama alam di Sumatera Barat, rumah gadang, wanita dan laki-laki dan perempuan memakai pakaian adat, surau, pedati, sungai, gunung, sawah, dan lain-lain. Masing-masing seniman memiliki ciri khas tersendiri dari penggarapan karyanya dan itu

menjadi identitas tersendiri dan mudah dikenali karyanya oleh para penikmat seperti karya Wakidi dan pengikutnya. Dari sinilah muncul ketertarikan mengangkat seniman yang konsisten mengangkat alam Minangkabau dalam karyanya pada sebuah penelitian. Dasar ketertarikan ini disebabkan oleh keunikan karya masing-masing seniman yang berbeda-beda. Dan juga masih konsistennya seniman berkarya di Sumatera Barat memakai konsep Minangkabau tanpa dipengaruhi oleh seni lukis kontemporer yang membumih pada saat ini. Indikasi semacam inilah yang kemudian akan ditelusuri dimulai mendata seniman yang eksis berkarya dengan konsep Minangkabau yang meliputi kota-kota di Sumatera Barat seperti: Padang, Padangpanjang, Bukittinggi hingga kota/daerah lain di Sumatera Barat. Dengan dilaksanakannya penelitian ini menjadi catatan tersendiri bagi penulis dan seni rupa di Sumatera Barat khususnya. Dilatar belakangi oleh fenomena tersebut sehingga menjadi daya tarik sendiri untuk memecahkan teka-teki eksistensi mereka dan mengetahui bagaimana pengakuan masyarakat seni rupa di Sumatera Barat atas keberadaan dan eksistensi seniman tersebut.

Penelitian ini bertujuan ingin menjawab rumusan masalah yang telah diuraikan tersebut, penelitian ini juga bertujuan: Menambah perbendaharaan tentang seniman lukis di Sumatera Barat. Ingin mengetahui seniman yang eksis berkarya dengan konsep Minangkabau dan dampaknya terhadap perkembangan seni di Sumatera Barat. Menambah spirit dan motivasi bagi seniman muda di Sumatera Barat dalam menghasilkan karya yang berkualitas. Dengan terlaksananya penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan pembandingan untuk penelitian selanjutnya.

Desain penelitian ini dapat juga diartikan sebagai “rancangan penelitian”. Merencanakan itu mencakup komponen-komponen penelitian yang diperlukan. Sehubungan dengan hal ini, mendefinisikan rancangan penelitian sebagai suatu usaha merencanakan kemungkinan-kemungkinan tertentu secara lu-

as menunjukkan secara pasti apa yang akan dikerjakan dalam hubungan dengan masing-masing aspek dalam eksistensi seniman tersebut. Sebagai lokasi dalam penelitian ini berada dalam ruang lingkup Sumatera Barat meliputi: Bukittinggi, Payakumbuh, Padang.

Subjek penelitian ini adalah Seniman yang masih eksis menghasilkan karya lukisan di Sumatera Barat yang mengedepankan nuansa Minangkabau dalam karyanya. Adapun yang menjadi objek penelitian ini mencakup karya-karya yang dihasilkan oleh seniman, serta informasi lain yang terkait dengan penelitian.

Dalam upaya menentukan populasi dan pengambilan sampel dalam penelitian ini, maka dikumpulkan semaksimal mungkin data-data meskipun dalam bentuk foto atau foto reproduksi. Hal ini terkait pembahasan terhadap pembacaan karya-karya tersebut. Selain itu, beberapa narasumber juga ditentukan untuk dimintai keterangan mengenai seniman lukis yang masih eksis berkarya seni di Sumatera Barat. Mereka dijadikan sebagai narasumber dipilih secara terstruktur. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seniman yang berkarya seni lukis di berbagai kota/daerah di Sumatera Barat yang mengangkat nuansa Minangkabau dalam karyanya. Dari populasi yang telah tersedia, sebagai sampel mewakili setiap seniman diwakili oleh dua buah karya. Narasumber yang dijadikan sebagai sampel ditetapkan sesuai dengan kebutuhan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi kepustakaan, studi dokumen, data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui:

Metode Kepustakaan, baik data primer maupun data sekunder (untuk melengkapi atau memperkuat data primer) ditelusuri dengan metode kepustakaan, yaitu pelacakan sumber melalui buku-buku, arsip, dokumen, koran, majalah, catalog pameran, brosur, dan sejenisnya yang relevan dengan permasalahan yang dikaji.

Metode Observasi, dilakukan untuk menggali data kebentukan atau data yang bersifat tekstual melalui pengamatan langsung ke tempat di mana seniman masih eksis berkarya seni dengan mengangkat nuansa Minangkabau dalam karya lukisnya diberbagai daerah di Sumatera Barat. Alat bantu yang diperlukan berupa kamera video (Hp) atau kamera fotografi.

Metode Wawancara, dilakukan secara langsung terhadap informan yang dianggap relevan dan diyakini bisa memberikan keterangan yang dibutuhkan. Maksudnya adalah mengadakan komunikasi secara langsung antara peneliti dengan yang diteliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan atau data-data yang diperoleh secara akurat. Instrumen yang digunakan selain peneliti sendiri adalah kamera digital sebagai pedoman wawancara dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan secara garis besar yang dikembangkan pada saat wawancara.

Analisis data dalam penelitian ini meliputi berbagai tahapan. Pertama identifikasi data, mengumpulkan data verbal maupun data visual, baik yang diperoleh melalui studi pustaka, observasi, wawancara maupun rekaman, dilanjutkan dengan tahapan kedua, klasifikasi data yaitu memilih atau mengelompokkan data penelitian yang telah diidentifikasi sesuai dengan jenis dan sifat data. Tahap ketiga adalah seleksi data, yaitu menyisihkan data yang kurang relevan dan tidak berkontribusi atas kebutuhan data pada pokok bahasan. Tahapan keempat dilakukan analisis data sesuai dengan teori-teori yang sudah ditetapkan sebelumnya, baik menggunakan analisis tekstual maupun kontekstual yang kemudian selanjutnya diungkapkan dalam bentuk karya tulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karya Seniman dengan Tema Alam Minangkabau

Pandangan masyarakat Minangkabau terhadap falsafah "*Alam Takambang Jadi Guru*" menjadikan orang Minangkabau belajar dari alam dan lingkungannya, demikian juga halnya seniman lukis yang menjadikan falsafah *Alam Takambang Jadi Guru* sebagai sumber inspirasinya dalam berkarya seni. Ketertarikan seniman di Sumatera Barat mengangkat alam dan budaya Sumatera Barat ke dalam karyanya didasari dari beragam ide yang bisa dituangkan menjadi karya di antaranya:

Rumah Gadang. Dijadikannya rumah gadang sebagai ide penciptaan karya didasari oleh bangunannya yang megah, unik, karena objek rumah gadang sangat banyak yang bisa diekspos dan dijadikan ide seperti: kemegahan bentuknya, bentuk bangunan yang biasa-biasa saja, rumah gadang yang sedang dipugar, rumah gadang yang sudah tua (terabaikan). Selain rumah gadang terdapat juga objek **Surau** (tempat ibadah selain masjid). Bagi seniman, kehadiran surau sangat menarik untuk dijadikan objek dalam berkarya hal itu didasari oleh fungsi surau dahulunya berfungsi sebagai tempat beribadah atau shalat tetapi sejak dari dulu sudah menjadi tempat/pusat kegiatan masyarakat selain tempat sholat juga sebagai tempat untuk mengaji, penulisan dan penyalinan kitab, diskusi keagamaan atau musyawarah, belajar adat, tempat berlatih ilmu beladiri. Selain itu surau berfungsi sebagai tempat tinggal dan belajar bagi anak laki-laki yang belum menikah.

Alam (panorama). Sumatera Barat memiliki alam yang indah yang didukung oleh perbukitan dan gunung, danau, sawah, sungai yang asri yang dijadikan objek oleh seniman dalam berkarya. Di Sumatera Barat terdapat tempat-tempat wisata yang menarik seperti: Ngarai Sianok, Lembah Harau, Jam Gadang, Pantai Malin Kundang, Danau Singkarak, Danau Maninjau, Danau di Atas dan di Bawah, Air Terjun Lembah Anai, dan lain-lain. Dari

dahulunya alam Minangkabau sudah banyak dijadikan objek bagi seniman baik lokal maupun seniman luar seperti Wakidi pada masa *Moi Indie*.

Selain itu juga banyak yang bisa dijadikan objek oleh seniman lukis seperti keberadaan **kincir** yang dulu dipakai oleh masyarakat di Minangkabau sebagai tempat menumbuk padi, kerbau yang merupakan hewan yang identik dengan Minangkabau, selain itu kendaraan tempo dulu bagi masyarakat di Sumatera Barat yaitu **pedati** yang sangat menarik dijadikan objek dalam lukisan.

Kehadiran seniman lukis di Sumatera Barat yang konsisten berkarya dengan mengangkat budaya dan alam Minangkabau dalam karyanya tentu menjadi tantangan tersendiri dalam bersaing dengan seni kontemporer yang sedang buming di kalangan seniman Sumatera Barat. Apresiasi yang setinggi-tingginya layak diberikan kepada seniman yang konsisten berkarya dengan selalu mengangkat alam Minangkabau dalam karyanya, banyak seniman yang terpengaruh dengan rayuan seni kontemporer yang sangat memberi keuntungan besar di pasar kolektor seni. Bagi mereka yang konsisten bukan berarti karya mereka tidak diterima pasar, mereka memiliki pasar tersendiri seperti kolektor seni, lembaga pemerintahan maupun swasta, wisatawan, maupun perorangan. Seniman-seniman yang berkarya dengan alam Minangkabau tidak banyak jumlahnya jika dibandingkan dengan seniman yang berkarya dengan tema kontemporer, namun berkat kesabaran dan konsistensinya seniman ini tetap aktif berkarya dan mengikuti berbagai *event* pameran baik yang sifatnya bersama maupun tunggal, selain itu mereka juga diundang sebagai narasumber pada kegiatan-kegiatan seni rupa. Adapun seniman-seniman yang aktif berkarya dengan mengangkat alam Minangkabau ke dalam karyanya antara lain: 1) Kamal Guci. 2) Afianto Arifin. 3) Evelina Dianita. 4) Idran Wakidi. 5) Yazid.

1. KAMAL GUCCI

Kamal Guci lahir di dusun Sarang Gagak, kenagarian Pakandangan, kecamatan Enam Lingsung, kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat 13 Oktober 1960. Bakat seni rupa Kamal Guci sudah terbaca semenjak kecil,



Gambar 1. Potret diri Kamal Guci.
Sumber: Dokumentasi Ibrahim.

untuk memperdalam ilmu seni rupanya ia menempuh pendidikan di SISRI yang sekarang bernama SMKN 4 Padang mengambil minat lukis lulus pada tahun 1984. Setamat SISRI Kamal Guci memilih merantau dan bergabung dengan seniman ancol. Pada tahun 1991 Kamal Guci memutuskan pulang ke kampung

halamannya dan mulai mempelajari sejarah budaya Minangkabau dengan para pemuka adat. Kamal Guci sudah 27 tahun berkecimpung dalam dunia lukis dan sudah banyak melahirkan karya-karya yang sangat fenomenal.

Kamal Guci merupakan seorang seniman yang memiliki pandangan (gagasan atau ide) terhadap budaya alam Minangkabau yang sangat kental, hal tersebut terlihat dari karya-karyanya yang selalu menggambarkan keadaan alam Minangkabau dan keadaan rumah gadang dari tempo dulu sampai keadaan rumah gadang sekarang ini. Menurut Djelantik (2004:52) gagasan atau ide dimaksudkan hasil pemikiran atau konsep, pendapat atau pandangan tentang sesuatu. Dalam kesenian tidak ada suatu cerita yang tidak mengandung bobot, yakni *idea* atau gagasan yang perlu disampaikan kepada penikmatnya. Bagaimanapun sederhana ceritanya tentu ada bobotnya, pada umumnya bukan cerita semata yang diutamakan tetapi bobot serta makna dari cerita yang lebih ditonjolkan.

Mencermati tema dalam karya Kamal Guci pada dasarnya mengangkat budaya alam Minangkabau sebagai ide penciptaan karyanya. *Subject mater* atau tema pokok ialah ransangan cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya (Dharsono, 2007:31). Hamparan alam Minangkabau dalam tema lukisan Kamal Guci menunjukkan kehidupan orang Minangkabau pada masa dulu dengan dihidirkannya suasana perkampungan; ada rumah gadang, surau, kincir beserta penduduk. Dalam lukisan Kamal Guci mengesankan perkampungan alam Minangkabau yang begitu sepi, rumah gadang yang telah tua dan setengah hancur, surau yang telah tua dan roboh, kincir yang terabaikan. Namun ada sebagian lukisan Kamal Guci berbentuk rumah gadang yang berdiri kokoh, surau tidak

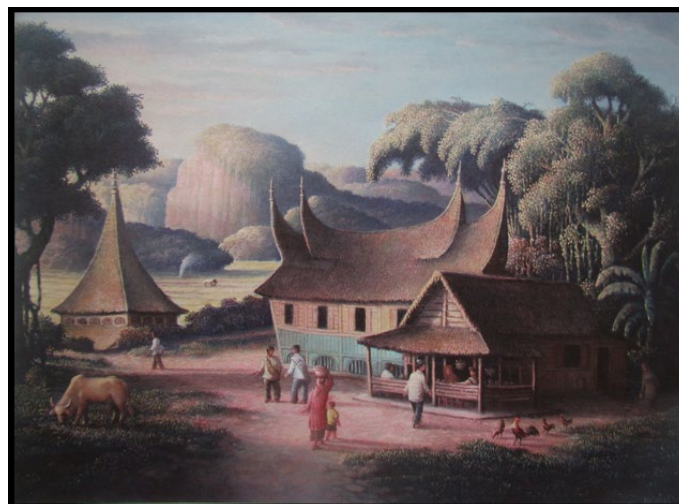
roboh dan suasana perkampungan begitu ramai itu menggambarkan keadaan Minangkabau pada tempo (masa) dahulu.

Alam Minangkabau dalam tema lukisan Kamal Guci bukanlah alam Minangkabau, melainkan hanya sebagai penanda suatu lukisan dan itu adalah alam Minangkabau yang indah dengan bentaran alamnya. Kamal Guci yang konsisten melukis, menghadirkan suasana alam Minangkabau serta rumah gadang, dan perkampungan Minangkabau dari tempo dulu sampai keadaan Minangkabau sekarang ini, dengan menggunakan teknik pointelis dalam penggarapan karyanya. Kecenderungan Kamal Guci membuat karya merupakan ungkapan kegelisahannya menyikapi persoalan yang ada

di Minangkabau, fokus karyanya hanya pada alam dan budaya bukan kepada manusianya. Kamal Guci yang dilahirkan dan dibesarkan di Ranah Minang bukan suatu hal yang sulit lagi untuk melakukan adaptasi dengan lingkungan sekitarnya walau sudah lima tahun berkiprah berkarya di Taman Mini Jaya Ancol. Norma-norma yang sudah melekat dalam diri Kamal Guci dan ditanamkan semenjak kecil suatu kekhawatiran saat sekarang ini menyikapi fenomena-fenomena yang terjadi dikalangan masyarakat khususnya di Minangkabau pada saat sekarang. Norma-norma yang telah mengalami perubahan terhadap masyarakat sekarang menggugah Kamal Guci untuk mengekspresikannya kedalam sebuah karya seni dengan cara memperhatikan kehidupan serta tingkah laku masyarakat disekitar lingkungannya.

Kondisi budaya sekarang ini sangat dikhawatirkan oleh Kamal Guci, apa yang dirasakannya hanya bisa dituangkan dalam bentuk karya seni lukis berupa simbol yang menggambarkan ke-

lakukan masyarakat Minangkabau yang sudah mulai mengesampingkan nilai-nilai kebudayaannya sendiri. Fenomena-fenomena sosial dalam Pandangan Kamal Guci tentang budaya pada saat sekarang ini sangat dikhawatirkannya, hal ini diekspresikannya dalam bentuk-bentuk rumah gadang dengan kondisi kurang terawat dan tidak berpenghuni, serta ditumbuhi oleh tumbuhan liar. Kamal Guci merepresentasikan bentuk sebuah rumah gadang, surau, kincir serta alam Minangkabau tetapi, Kamal Guci bukan berbicara persoalan bentuk melainkan manifestasi tentang perilaku manusia yang diangkat ke dalam karya seni lukis. Bentuk merupakan sesuatu yang diamati oleh Kamal Guci, sesuatu yang memiliki makna, dan



Gambar 2. "Antara Surau dan Lapau", 160 x 120 cm, Oil on Canvas, 2018.

Sumber: Dokumentasi Ibrahim.

sesuatu yang berfungsi secara struktural pada objek-objek yang menjadi rangsang cipta Kamal Guci dalam melukis. Berbagai karakteristik bentuk yang diciptakan Kamal Guci pada karyanya memiliki suatu ragam sumber yang luas, beberapa diantaranya langsung digambar dari alam atau dunia buatan manusia. Pada karya Kamal Guci ada bentuk representasi rumah gadang, surau, kincir, pedati serta suasana alam Minangkabau yang damai, tentram dan kondisi alam Minang yang sudah hampir hancur. Namun, dari keseluruhan karya-karya Kamal Guci yang menjadi menarik yaitu, memiliki karakteristik bentuk yang artistik dan menghadirkan dua perbedaan suasana yang sangat kontroversi.

Dalam karya Kamal Guci dapat dilihat garis putus-putus, garis yang spontan baik berupa vertikal maupun berupa horizontal terlihat pada bentuk bangunan rumah gadang, pedati, kincir, dan surau. Garis putus-putus yang dihadirkan Kamal Guci secara psikologis, garis itu bermakna keragu-raguan seorang seniman dalam menyikapi persoalan yang diangkat menjadi tema dalam menggarap sebuah karya. Garis spontan pada karya berupa ketegasan seorang Kamal Guci dalam menyikapi perubahan sosial budaya pada masyarakat sekarang ini, bagaimana Kamal Guci menegaskan bahwa perubahan kebudayaan yang terjadi tidak memberi sifat positif terhadap perkembangan budaya tradisional hal tersebut terlihat pada karya-karya yang telah dihasilkannya. Secara psikologis, keraguan serta ketegasan Kamal Guci berdasarkan garis putus-putus dan garis spontan dalam karyanya adalah sebuah persoalan yang diangkat kepermukaan dalam menyikapi fenomena sosial yang terjadi di kalangan masyarakat pada saat sekarang ini. Garis putus-putus pada lukisan Kamal Guci merupakan sebuah karakteristik yang membedakan dengan perupa lain yang juga berkarya dengan tema yang sama di Minangkabau, makna garis putus-putus berpola vertikal dapat diperluas, tergantung pada konteks yang mengandung kemuliaan, menolak perubahan, kekal abadi dan sebagainya.

2. AFIANTO ARIFIN

Afianto Arifin yang lebih dikenal dengan nama Ahmad Arifin merupakan seniman lukis kelahiran Bukittinggi 22 Desember 1943. Afianto Arifin yang akrab dipanggil Arifin merupakan seniman yang memiliki keahlian melukis yang dipelajari secara otodidak, otodidak sendiri berasal dari bahasa Yunani, *autodidaktos* yang artinya “belajar sendiri”, merupakan orang yang tanpa bantuan



Gambar 3. Potret diri Afianto Arifin.

Sumber: Dokumentasi Ibrahim.

guru bisa mendapatkan banyak pengetahuan dan dasar empiris yang besar dalam bidang tertentu. Kata “otodidak” sering berkonotasi negatif, karena sering dinisbatkan pada orang yang tidak terdidik dalam intelektual. Terlahir sebagai seniman otodidak membuat Arifin

memiliki pandangan sendiri dalam berkarya, bagi Arifin berkarya tidak harus di lapangan. Motivasi melukis yang dimiliki Arifin merupakan hasil pengamatan yang dilakukan sendiri terhadap beberapa pelukis murid Wakidi masa itu. Arifin merasa mampu menyaingi beberapa pelukis tersebut dan mulai belajar sendiri. Melalui proses pengamatannya terhadap alam dan manusia, Arifin mencoba menginterpretasikan sendiri bentuk alam dan manusianya sendiri ke bidang kanvas melalui olah rasa dan olah fikir, hasil karya yang dihasilkan ternyata mampu memiliki kekhasan teknik dan keunikan bentuknya sendiri, menurut sebagian penikmat seni lukisan Arifin memiliki ciri khas dan teknik tersendiri dibanding dengan seniman lukis lainnya di Sumatera Barat. Arifin juga merupakan pribadi yang tidak terlalu suka melihat pameran dan tidak terlalu sering mengikuti *event* pameran.

Setelah menamatkan pendidikannya di sekolah teknik menengah (STM) Padang, Arifin mendapat kesempatan beasiswa pendidikan dari pemerintah Belanda untuk melanjutkan studinya ke jenjang perguruan tinggi di Moscow, Rusia.

Menjelang keberangkatan ke Rusia, tepatnya pada tahun 1963 terjadi pergolakan dan pemberontakan di Jakarta oleh kelompok yang dikenal dengan nama Partai Komunis Indonesia (PKI). Melihat situasi politik yang sedang memanas dan kemungkinan yang akan terjadi, maka keputusan untuk kuliah

pun dibatalkannya dan akhirnya Arifin memutuskan merantau ke Jakarta tepatnya di Pasar Seni, Ancol pada tahun 1965.

Ribuan karya telah dihasilkan dari tangan Afianto Arifin. Terhitung dari semenjak pertama kali mulai menapaki jalur berkesenian, 4 buah lukisan per bulan terus dihasilkannya. Melihat ketekunan Arifin berkarya lukis selama ini, tidak mengherankan jika Arifin pernah menjadi 'kiblat' dalam seni rupa. Secara spontan gaya seni lukis perupa masa itu cenderung mengikuti gaya lukis Arifin. Pengaruhnya tidak hanya di sekitar Bukittinggi namun meluas hingga ke Padang. Pada tahun 1988-1995 banyak bermunculan perupa muda yang meniru gaya lukis Arifin. Bahkan pelukis besar Minang sekarang yang terkenal di Pulau Jawa seperti Rudi Mantovani, Zulfa Hendra, Besriza dan beberapa nama pelukis lainnya adalah pelukis yang tak lepas pengaruhnya dari gaya lukis Arifin.

Arifin tetap berpegang teguh terhadap nilai tradisi, bahkan hingga sekarang, Arifin terus konsisten mengangkat tema kehidupan masyarakat Minangkabau dengan gaya naturalisnya. Menurut Becker (1984), profesional

terintegrasi merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang seniman berupa kemampuan teknis, keahlian membaca situasi sosial dan alat konseptual yang diperlukan untuk memudahkan dalam menciptakan seni

dan memungkinkan karya seni muncul secara efisien dan mudah, serta kemampuan menggunakan material yang tersedia untuk menghasilkan karya yang dalam ukuran, bentuk, desain, warna, dan isi, sesuai dengan ruang yang tersedia dan dengan kemampuan masyarakat untuk merespon secara tepat. Arifin menangkap fenomena kebu-

dayaan di Minangkabau sebagai salah satu poin penting dalam penciptaan

karya seni lukisnya. Karya-karya Arifin merupakan karya seni fantasi, yakni berdasarkan pengamatannya terhadap alam dan kehidupan manusia di sekitarnya yang dilukis di studio berdasarkan kekuatan imajinasinya sendiri. Setiap karya Arifin ingin menyampaikan kekhawatirannya tentang budaya asli di masyarakat yang mulai luntur, Arifin seolah ingin mengajak masyarakat untuk melestarikan kembali nilai-nilai di masyarakat yang sudah hilang akibat masuknya pengaruh zaman serba instan seperti sekarang ini melalui karya lukisnya.

Lukisan di atas menceritakan aktivitas para perempuan Minangkabau yang memanfaatkan alam sebagai pemenuhan kebutuhan mereka akan air. Lukisan ini seakan memberikan pesan bahwa lingkungan alam yang terjaga kelestarian dan keseimbangannya akan memberi manfaat positif bagi sumber kehidupan manusia. Karya Arifin identik dengan naturalis dengan imajinasi yang kuat mengedepankan pesona Minangkabau tempo dulu. Karya Di Pacuran III ini digarap dengan



Gambar 4. Karya lukisan Afianto Arifin, "Di Pancuran III", 71 x 88 cm, Oil on Canvas.
Sumber: Reproduksi Ibrahim.

goresan khas Arifin dengan sedikit terkesan kasar namun sisi kelembutan pada karyanya tetap muncul dari warna yang dihadirkan. Kecenderungan Arifin berkarya dengan konsep alam dan budaya Sumatera Barat telah mengangkat pamornya sebagai seorang pelukis naturalis di Sumatera Barat, namun dalam berkarya Arifin hanya sekilas mencermati objek yang akan dilukisnya, untuk urusan melukis Arifin hanya mengandalkan imajinasinya berkarya melalui pengamatan yang dilakukan sebelumnya. Dalam membaca karya-karya Arifin sangat mudah mengenalnya dari segi goresan, warna itulah yang membedakannya dengan seniman lain di Sumatera Barat yang berkarya dengan konsep nuansa Minangkabau.

Mencermati perjalanan berkesenian Afianto Arifin dari awal berkarya sampai sekarang ini, tidak semua seniman di Sumatera Barat mampu bertahan 100% persen menjadi seniman, bagi Arifin berkarya dengan tema budaya alam Minangkabau merupakan prinsip dalam melukis. Arifin tetap teguh berpegang pada nilai tradisi, bahkan hingga sekarang Arifin terus konsisten mengangkat tema kehidupan alam dan masyarakat minang dengan gaya naturalisnya. Arifin menangkap setiap fenomena kebudayaan disetiap waktu sebagai salah satu poin penting dalam penciptaan karya lukis, hal ini dijadikan sebagai batu loncatan untuk terus mempertahankan eksistensi seni rupa Indonesia bahkan ke arena lebih luas dan mengembangkannya di kancah internasional.

3. EVALYNA DIANITA

Evelyna Dianita merupakan pelukis wanita di Sumatera Barat kelahiran Bukittinggi pada tanggal 13 Juli 1966. Evelyna mulai mengenal seni lukis pada tahun 1980. Evelyna merupakan putri dari seniman lukis Afianto Arifin yang merupakan pelukis senior di Sumatera Barat. Dari kecil Evelyna sering melihat ayahnya melukis dan dari situ muncul keinginan mencoba-coba membuat karya, lama-kelamaan muncul keinginan untuk terus berkarya dan karya yang dihasilkan tidak jauh beda dengan karya ayahnya dan itu lum-rah



Gambar 5. Foto diri Evelyna Dianita.
Sumber: Dokumentasi Ibrahim.

terjadi karena se-tiap Evelyna melukis selalu diarahkan oleh sang ayah dan selalu mengedepankan tema tentang nuansa Minangkabau.

Evelyna merupakan seorang pelukis studio dan umumnya karya-karya Evelyna merupakan karya seni fantasi, yakni berdasarkan pengamatan terhadap alam dan kehidupan wanita

Minangkabau yang dilukis Evelyna di studio berdasarkan kekuatan imajinasinya. Bentuk fantasi atau temuan atau pengembangan itu kemudian menjadi renungan seniman bersangkutan sehingga karya-karya yang diciptakan cenderung tergolong gaya fantasi. Menurutnya, karena seni fantasi menimbulkan kedua proses mental yakni logis dan irasional, maka seni tersebut tidak menyajikan aturan umum kualitas visual. Karya-karya fantastis mungkin akurat secara objektif atau distorsi secara subjektif. Oleh karena itu, seni fantastis bisa saja terkait dengan ilmu pengetahuan atau dunia motologi. Sebagai contoh karya Evelyna yang menggunakan gaya fantasi yaitu:

Mencermati karya lukis Evelyna Dianita jika dibandingkan dengan karya ayahnya sama-sama dengan gaya naturalis hanya saja Evelyna lebih dominan menonjolkan figur wanita dan juga dengan pewarnaannya yang lembut sehingga muncul kesan feminimnya, selain itu garapan karya Evelyna lebih halus dan detail *finishing*nya hal itu yang membedakan karya Evelyna dengan ayahnya. Evelyna juga sering mengadakan pameran bersama berkelaborasi dengan Afianto Arifin dan beberapa seniman lukis seperti Harisman Tojes, Hamzah, Kamal Guci, Minda Sari, Rosmida, Ibrahim, Nasrul dan lain-lain. Dalam setiap pameran yang diikuti Evelyna selalu konsisten menghadirkan konsep sisi feminim yaitu wanita

dan budaya keseharian Minangkabau terdahulu seperti potret wanita serta alam Minangkabau.

Mencermati perjalanan berkesenian Evelynna yang selalu menonjolkan alam, tradisi dan wanita di Sumatra Barat, keha-diran Evelynna Dianita dalam kancah seni lukis di Sumatera Barat tentu memberi nilai positif terhadap seniman lukis wanita, Hal itu sangat memotivasi gene-rasi muda yang ingin berkecimpung dalam dunia seni lukis. Karya-karya yang dihadirkan sangat disukai sehingga kehadiran karya Evelynna di tengah sengitnya persaingan kesenian khususnya seni lukis di Sumatera Barat mampu menarik perhatian masyarakat dan juga penikmat seni, sehingga dapat mengharumkan namanya dalam dunia seni lukis serta layak ditempatkan dalam posisi seniman lukis wanita yang produktif menghasilkan karya seni lukis di kampung halaman Sumatera Barat.

Evelynna merupakan seorang pelukis studio dan umumnya karya-karya Evelynna merupakan karya seni fantasi, yakni berdasarkan pengamatan terhadap alam dan kehidupan wanita Minangkabau yang dilukis Evelynna di studio berdasarkan kekuatan imajinasinya. Seni fantasi memberi peluang bagi seniman untuk keluar dari aturan-aturan seni yang telah diwariskan, termasuk aturan atau pedoman dalam seni klasik yang telah mapan, untuk menciptakan bentuk-bentuk atau ide-ide sesuai dengan yang diimpikan. Kemungkinan lahirnya bentuk-bentuk fantasi itu bisa berawal dari kehendak sang seniman melakukan eksperimen, pengaruh seniman lain, kecenderungan umum perkembangan seni rupa, keinginan untuk mengembangkan atau memberontak pakem-pakem seni yang telah mapan, ataupun temuan yang bersifat sekunder karena pengaruh penggunaan media atau teknik baru. Bentuk fantasi atau temuan atau pengembangan itu kemudian menjadi renungan seniman

bersangkutan sehingga karya-karya yang diciptakan cenderung tergolong gaya fantasi.

Mencermati perjalanan berkesenian Evelynna yang selalu menonjolkan alam, tradisi dan wanita di Sumatra Barat. Dalam berkesenian, Evelynna telah banyak menghasilkan karya lukis serta sering mengikuti berbagai *event* pameran seni baik yang sifatnya kelompok maupun bersama. Kehadiran Evelynna Dianita dalam kancah seni lukis di Sumatera Barat tentu memberi nilai positif terhadap seniman lukis wanita, Hal itu sangat memotivasi generasi muda yang ingin berkecimpung dalam dunia seni lukis. Karya-karya yang dihadirkan sangat disukai sehingga kehadiran karya Evelynna di



Gambar 6. Karya : Evelynna Dianita, Judul “*Manumbuak Padi*”, 80 x 100 cm, Cat minyak dan kanvas, 2008. Sumber: Dokumentasi Ibrahim

tengah sengitnya persaingan kesenian khususnya seni lukis di Sumatera Barat mampu menarik perhatian masyarakat dan juga penikmat seni, sehingga dapat mengharumkan namanya dalam dunia seni lukis serta layak ditempatkan dalam posisi seniman lukis wanita yang produktif menghasilkan karya seni lukis di kampung halaman Sumatera Barat.

4. IDRAN WAKIDI

"Alam Ciptaan Allah SWT Merupakan Sumber Inspirasi Untuk Berkarya"
(konsep berkarya Idran Wakidi)

Idran Wakidi yang biasa dipanggil Idran lahir pada tanggal 04 Mei 1954 di Bukittinggi. Mencermati kesuksesan Idran dalam dunia seni lukis tidak lepas dari tangan dingin sang ayah yaitu Wakidi yang selalu mengajarkan Idran untuk terus berkarya dan terus mengasah bakatnya. Dalam proses berkesenian Idran tidak menempuh pendidikan di sekolah seni, pendidikan tentang seni ditempuh Idran sewaktu menempuh pendidikan di perguruan



Gambar 7. Potret diri Idran Wakidi.
Sumber: Dokumentasi Ibrahim.

tinggi di IKIP yang sekarang dikenal dengan UNP (Universitas Negeri Padang).

Berkat ketekunannya dan konsistensi yang ditunjukkannya dalam seni lukis Idran menjelma menjadi seniman terkenal di Sumatera Barat dengan karya beraliran *Moi Indie* sekaligus sebagai penerus Wakidi di

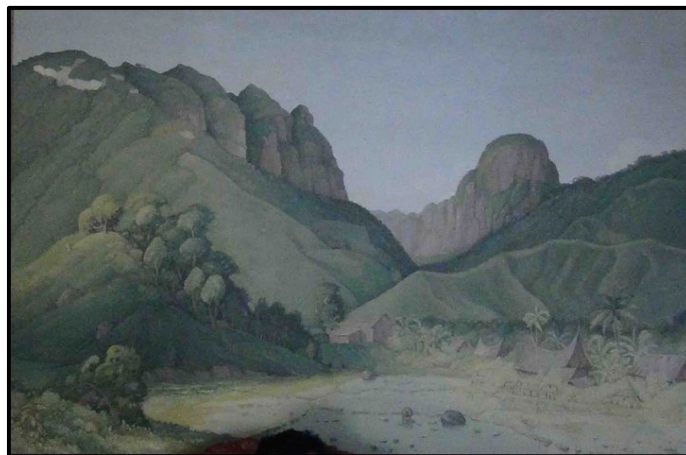
Sumatera Barat. Tidak hanya itu, Idran menjadi tenaga pengajar (dosen) di Universitas Negeri Padang yang mengajar seni lukis. Selama menjadi dosen di Universitas Negeri Padang Idran aktif menghasilkan karya lukis, minimal satu bulan selalu selesai satu karya. Jika dihitung karya yang sudah dihasilkan Idran dari tahun 1975 sampai 2018 kurang lebih sudah 700 karya. selama berkesenian, Idran sudah sering mengikuti pameran baik yang sifatnya bersama maupun pameran tunggal diantaranya di Padang, Medan, Jambi, Jakarta, Solo dan Lainnya, dan pameran tersebut terhitung dari tahun 1978 sampai sekarang.

Idran merupakan pelukis naturalis di Sumatera Barat yang konsisten berkarya dari awal mulai melukis sampai sekarang ini. Naturalis adalah karya seni rupa yang teknik penerapannya berpedoman pada peniruan alam untuk menghasilkan karya seni. Dalam karya seni rupa aliran

naturalisme seniman terikat pada proporsi, anatomi, prespektif, dan teknik pewarnaan untuk menghasilkan kemiripan lukisan sesuai dengan obyek yang dilihat mata. Karya seni

rupa yang beraliran naturalisme berarti karya seni rupa yang menggambarkan sesuatu yang masih asli atau alami. Lukisan-lukisan beraliran naturalisme lebih banyak menghasilkan gambar-gambar alam seperti gunung, pedesaan, pantai, dan pemandangan alam yang ada di bumi. Karya seni rupa aliran naturalisme juga dapat berbentuk lukisan tentang orang-orang yang masih asli dengan tradisinya sendiri, misalnya lukisan tentang orang desa atau anak-anak yang sedang bermain di alam bebas. Karya-karya lukis naturalis yang dibuat Idran selalu menggunakan warna-warna lembut berbeda dengan seniman lukis naturalis lain di Sumatera Barat yang berkarya dengan tema alam Minangkabau menghadirkan intensitas warna yang kuat dan cerah, sehingga warna pada karya Idran memiliki ciri khas tersendiri, ini bisa dilihat dari karya yang berjudul “Panorama Payakumbuh”.

Pada karya di samping terlihat sekali bahwa karya yang dibuat hadir dengan warna yang sejuk yang terdiri dari warna hijau muda dan coklat muda dan itu mengingatkan orang akan karya-karya Wakidi yang sangat khas dan itu menegaskan bahwa Idran memiliki kekuatan dalam mengolah warna yang identik dengan dirinya dan kalau dicermati ada perbedaan antara garapan karya Wakidi dengan karya



Gambar 8. “Panorama Payakumbuh”, 200 x 140 cm, Cat minyak on canvas, 2000.
Sumber: Dokumentasi Ibrahim.

Idran. Karya-karya Idran banyak mengambil tema Naturalisme yang mengedepankan pemandangan atau panorama alam Sumatera Barat. Idran juga dikenal sangat selektif terhadap obyek pemandangan alam yang akan dilukis, artinya tidak semua pemandangan yang menarik belum tentu cocok

dipindahkan ke kanvasnya. Dalam proses berkaryanya, Idran melakukan observasi dengan melakukan pendekatan langsung

dengan pemandangan alam yang akan dilukiskan dan membawa serta kanvas langsung ke alam bebas. Idran berusaha menghadirkan realitas keindahan pemandangan alam tersebut seobjektif mungkin walaupun dengan sedikit pendekatan subjektif seperti melakukan perubahan gelap-terang, pewarnaan dan sedikit penggeseran pada objek yang dilukiskan sebagai kebutuhan untuk menghadirkan penggambaran eksotika alam yang lebih maksimal. Dalam berkarya Idran jarang menggunakan perspektif burung, atau pengambilan obyek dari atas sehingga horizon terletak pada sepertiga ke atas bidang gambar, intinya Idran ingin menampilkan obyek-obyek yang dipilihnya dihadapan publik dalam keadaan normal sesuai dengan posisi memandang.

Pada kebanyakan tema pemandangan alam, Idran memakai warna-warna lembut dengan menangkap kualitas cahaya yang kebanyakan diambil pada sore hari. Dalam proses memilih dan mengaduk warna, Idran menggunakan warna biru, merah, kuning dan putih. Warna tersebut kemudian diaduk sesuai objek yang akan diwarnai. Pada intinya setiap warna yang terdapat dalam karya Idran merupakan gabungan dari unsur merah, biru, kuning dan putih. Dengan tiga warna pokok ditambah dengan warna putih tersebut, kemudian Idran membuat gradasi warna sesuai dengan suasana yang akan dimunculkannya di atas kanvas. Gabungan dari warna tersebut menampilkan suatu ciri khas warna kemerahan dengan sapuan kuas yang halus dan lembut. Idran cenderung menggunakan warna lembut pada karyanya untuk mengingatkan dirinya alam ini sangat indah tidak seharusnya cenderung menggunakan warna gelap karena akan memberikan kesan kusam yang berlainan dengan keindahan alam menurut pandangannya. Warna gelap pada karya Idran hanya digunakan untuk mempertegas dari suatu objek. Sebab warna yang cerah sering diidentikan dengan sesuatu yang indah dibandingkan dengan warna gelap.

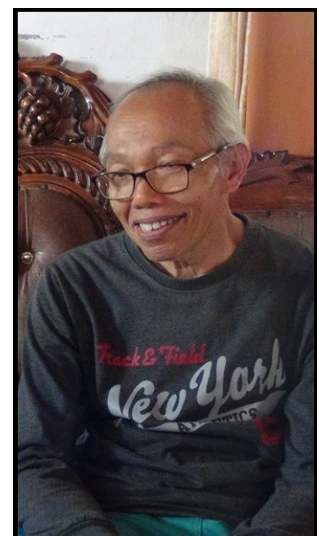
Penggunaan warna lembut dalam karyanya Idran termasuk tipe orang flegmatis, yaitu banyak flegma dalam tubuhnya dengan

ciri-ciri, plastis, tenang, dingin, sabar. Dalam berkarya Idran membawa suasana tenang, sabar dalam mencampur warna, dan tidak mudah terpengaruh perkembangan seni lukis kontemporer di Indonesia meski sudah banyak seniman yang beralih dari lukisan naturalis namun Idran tetap konsisten dengan tema naturalis yang diangkat dalam karya seninya. Kecenderungan penggunaan warna pada karya Idran adalah warna-warna lembut seperti merah, kuning, biru atau campuran dari warna tersebut ditambah putih sehingga membuat lebih terang, dan cerah. Idran jarang sekali menggunakan warna keras seperti hitam dan warna tersebut tidak terlalu menonjol dalam lukisannya dan pemilihan warna yang dilakukan dalam melukis berdasarkan pada kondisi pada saat tersebut seperti pada pagi, siang maupun sore hari.

5. YAZID

Yazid merupakan seniman kelahiran Bukittinggi 30 Februari 1949. Pendidikan seni yang diperoleh Yazid ketika menempuh pendidikan Sekolah Tingkat Pertama di daerah Bukittinggi yang mana Wakidi adalah guru sen rupanya, di sekolah ini Yazid hanya diperkenalkan tentang teknik dasar menggambar. Selain disekolah Yazid juga belajar langsung di sanggar yang didirikan oleh Wakidi yang merangkap sebagai tempat tinggalnya, di sanggar ini Yazid melukis langsung dengan Wakidi dengan belajar membuat objek alam. Dari sanggar inilah Yazid mulai berkarya dengan objek naturalis sampai sekarang ini.

Yazid merupakan pelukis naturalis di Sumatera Barat, jika dihitung jumlah karya yang sudah dihasilkan Yazid melebihi seribu buah karya



Gambar 9. Potret diri Yazid.
Sumber: Dokumentasi: Ibrahim.

lukis, karya-karya yang sudah dihasilkan Yazid rata-rata bernuansa naturalis. Naturalis adalah karya seni rupa yang teknik penerapannya berpedoman pada peniruan alam untuk menghasilkan karya seni. Dalam karya seni rupa aliran naturalisme seniman terikat pada proporsi, anatomi, perspektif, dan teknik pewarnaan untuk menghasilkan kemiripan lukisan sesuai dengan obyek yang dilihat mata. Karya seni rupa yang beraliran naturalisme berarti karya seni rupa yang menggambarkan sesuatu yang masih asli atau alami. Lukisan-lukisan beraliran naturalisme lebih banyak menghasilkan gambar-gambar alam seperti gunung, pedesaan, pantai, dan pemandangan alam yang ada di bumi. Karya seni rupa aliran naturalisme juga dapat berbentuk lukisan tentang orang-orang yang masih asli dengan tradisinya sendiri, misalnya lukisan tentang keindahan Ngarai Sianok, Lembah Arau dan lain-lain. Dalam berkarya, Yazid tetap berpegang teguh terhadap nilai tradisi, bahkan hingga sekarang Yazid terus konsisten mengangkat tema alam Minang dengan gaya naturalisnya.

Yazid sangat selektif terhadap obyek pemandangan alam yang akan dilukis, artinya tidak semua pemandangan yang menarik belum tentu cocok dipindahkan ke kanvasnya. Dalam proses berkaryanya, Yazid melakukan observasi dengan melakukan pendekatan langsung dengan pemandangan alam yang akan dilukiskan dan membawa serta kanvas langsung ke alam bebas. Yazid berusaha menghadirkan realitas keindahan pemandangan alam tersebut seobjektif mungkin walaupun dengan sedikit pendekatan subjektif seperti melakukan perubahan gelap-terang, pewarnaan dan sedikit penggeseran pada objek yang dilukiskan sebagai kebutuhan untuk menghadirkan penggambaran eksotika alam yang lebih maksimal. Da-

lam berkarya Yazid jarang menggunakan perspektif burung, atau pengambilan obyek dari atas sehingga horizon terletak pada sepertiga ke atas bidang gambar, intinya Idran ingin menampilkan obyek-obyek yang dipilihnya dihadapan publik dalam keadaan normal sesuai dengan posisi memandang.

Dalam Berkarya Yazid menggunakan warna-warna panas namun terkesan lembut dengan menangkap kualitas cahaya yang kebanyakan diambil pada sore hari. Dalam proses memilih dan mengaduk warna, Yazid menggunakan warna-warna yang menjadi identitasnya seperti halnya warna-warna pada karya Wakidi yang cenderung mengikuti warna pada saat berkarya. Pada intinya setiap warna yang terdapat dalam karya Yazid merupakan



Gambar 10. Lukisan Yazid, "Ngarai", 100 x 150 cm, Cat minyak on canvas, 2006.
Sumber: Dokumentasi: Ibrahim.

gabungan dari unsur merah, biru, kuning dan putih. Dengan tiga warna pokok ditambah dengan warna putih tersebut, kemudian Yazid membuat gradasi warna sesuai dengan suasana yang akan dimunculkannya di atas kanvas. Gabungan dari warna tersebut menampilkan suatu ciri khas warna kemerahan de-

ngan sapuan kuas yang halus dan lembut. Yazid cenderung menggunakan warna lembut pada karyanya untuk mengingatkan dirinya alam ini sangat indah tidak seharusnya cenderung menggunakan warna gelap karena akan memberikan kesan kusam yang berlainan dengan keindahan alam menurut pandangannya. Warna gelap pada karya Yazid hanya digunakan untuk mempertegas dari suatu objek. Sebab warna yang cerah sering diidentikan dengan sesuatu yang indah dibandingkan dengan warna gelap. Perjalanan berkesenian Yazid bukan tanpa hambatan, perjuangan Yazid semenjak mulai menekuni dunia seni lukis sudah mengalami kendala dari kedua orang tuanya yang tidak menyetujui dirinya menjadi seorang seniman lukis, namun Yazid

tetap teguh pada pendiriannya, dan keinginannya itu dijalankannya dengan diam-diam belajar melukis di sanggar Wakidi. Selama belajar dengan Wakidi Yazid sembunyi-sembunyi berkarya dengan mengontrak sebuah ruangan kecil yang dijadikannya studio melukis. Selama belajar di sanggar Wakidi, Yazid diperkenalkan melukis dengan konsep alam atau naturalis, dari belajar ini Yazid tekun melukis diberbagai objek yang dianggapnya menarik untuk dilukis dan sampai sekarang sudah seribu buah karya sudah dihasilkan Yazid dan hampir semua karyanya itu dikoleksi baik kolektor, instansi pemerintah, maupun khalayak umum. Di kalangan seniman di Sumatera Barat Yazid merupakan seniman yang tertutup tidak seperti seniman lain yang aktif berkumpul dan berdiskusi tentang perkembangan seni lukis, bagi Yazid berkarya dan berkarya hanya itu yang dilakukannya. Dalam berpameran Yazid tidak terlalu aktif hanya sesekali karya muncul, menurut Yazid bukan keinginannya untuk menutup diri namun di masa berkaryanya banyak karyanya kejar tayang maksudnya setiap selesai melukis karyanya dibeli orang dan kesempatan itu tidak disia-siakan Yazid untuk terus melukis demi menghidupi anak-anak dan istrinya. Menjadi seniman lukis apalagi di Sumatera Barat ibarat "Seni Adalah Penderitaan" maksudnya adalah pekerjaan seni adalah akibat kebutuhan yang tidak dapat dipaksa-paksa dan sudah terlaksana akan memberi kebahagiaan pada pembuatnya. Setiap makhluk hidup memiliki naluri hidup untuk bertahan diri terhadap kesulitan serta penindasan, semakin kuat pribadinya, semakin besar juga daya kesenimannya. Pernyataan dan ini sesuai dengan kehidupan Yazid sebagai seorang seniman lukis di Sumatera Barat.

SIMPULAN

Alam Sumatera Barat kaya dengan beragam keindahan yang menawarkan untuk dilihat, panorama alam yang eksotik membuat seniman mengabdikannya pada karya seni lukis. Tidak semua seniman di Sumatera Barat memiliki keinginan untuk membuat karya

dengan tema alam Minangkabau, namun di balik semua itu ada seniman di Sumatera Barat yang konsisten berkarya dengan konsep alam Minangkabau walaupun seni lukis kontemporer sangat cepat berkembang. Adapun nama seniman di Sumatera Barat yang eksis berkarya dengan konsep Minangkabau seperti:

A. Kamal Guci

Kamal Guci merupakan seniman di Sumatera Barat yang produktif dan konsisten berkarya dengan tema budaya dan alam Minangkabau. Karya-karya Kamal Guci identik dengan objek rumah gadang, surau, dan pohon beringin. Kecenderungan Kamal Guci berkarya dengan tema alam dan budaya Minangkabau merupakan bentuk keperhatian terhadap nilai-nilai yang ada dalam kehidupan masyarakat yang sudah jauh berubah dan ditinggalkan karena pengaruh budaya luar.

B. Afianto Arifin

Afianto Arifin merupakan seniman yang konsisten berkarya dengan tema Minangkabau hal tersebut dibuktikan dari awal berkarya lukis sampai sekarang tidak menyurutkan hasratnya untuk pindah ke seni kontemporer. Arifin merupakan seniman naturalis yang berkarya hanya di studio, Arifin hanya mengandalkan imajinasinya berkarya tentang alam Minangkabau. Karya yang sudah dihasilkan Arifin dari awal berkarya sampai sekarang ini sudah berjumlah di atas seribu karya.

C. Evalyna Dianita

Evalyna Dianita merupakan putri dari seniman lukis Afianto Arifin. Dalam berkarya Evalyna dipengaruhi oleh karya-karya ayahnya. Karakteristik lukisan Evalyna lebih menonjolkan figur wanita. Dalam berkeseharian Evalyna aktif mengikuti berbagai event pameran baik lokal maupun nasional. Jika dihitung karya yang sudah dihasilkan Evalyna sudah mencapai tujuh ratus karya lukis. Di Sumatera Barat Evalyna meru-

pakan seniman lukis wanita yang paling produktif menghasilkan karya.

D. Idran Wakidi

Idran Wakidi merupakan anak Wakidi yang merupakan seniman lukis pada masa Moii Indie. Karya lukisan Idran mengangkat ide tentang alam Minangkabau dengan penggarapan karya menggunakan warna yang sejuk. Dari awal berkarya Idran tetap konsisten berkarya menggunakan gaya naturalis. Dalam berkarya Idran membuat langsung objek di lokasi yang diinginkan dan untuk *finishing* baru dikerjakan di studio.

E. Yazid

Yazid merupakan seniman lukis naturalis di Sumatera Barat yang memiliki latar belakang non akademis atau otodidak. Pengenalan seni diperoleh Yazid ketika belajar di sanggar yang didirikan oleh Wakidi dan karya-karya lukisan Yazid memiliki kemiripan dengan karya Wakidi. Dalam berkarya Yazid terjun langsung ke lokasi yang dijadikan objek ke dalam

lukisannya, pada tahap akhir atau *finishing* karya baru dikerjakan di studionya dan itulah yang membedakan Yazid dengan seniman lain yang berkarya dengan konsep Minangkabau hanya mengandalkan imajinasi. Dalam berpameran Yazid tidak terlalu aktif mengikuti berbagai ajang pameran seni rupa atau seni lukis, namun Yazid memiliki pasar tersendiri untuk karyanya. Hampir keseluruhan karya Yazid sudah dikoleksi oleh kolektor maupun penikmat seni. Selama aktif berkarya seni lukis, Yazid sudah membuat lebih seribu buah karya.

DAFTAR PUSTAKA

- Prasisko, Yongky, Gigih. 2016. *Seni Nirmanusia*. Bantul: LADANG KATA.
- Siregar, TH, Amirudin dan Supriyanto, Enin. Ed. 2008. *Seni Rupa Modern Indonesia Esai-Esai Pilihan*. Jakarta: NALAR.
- Yahya. 2016. *Manajemen Seni Rupa*. Jakarta: KENCANA.
- Yangni, Stanslaus. 2012. *Estetika Seni Rupa dari Khaos ke Khaosmos*. Yogyakarta: ERUPSI AKADEMIA.

