

Fungsi dan Makna Desain Karakter Wayang *Potehi* dengan Lakon Shi Jin Kwie

Teguh Hartono Patriantoro

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Imam Bonjol No.207, Pendrikan Kidul, Semarang, Jawa Tengah 50131
Tlp. 081914403797, E-mail : teguhhp@dsn.dinus.ac.id

ABSTRACT

Potehi puppets are performances originating from Fukkien Province, which is located in the south of China. One of the plays that is often performed from this performance is Shi Jhin Kwie. The play is a popular fiction story which was later adapted into the story of Prabu Lisanpuro in Javanese theater (ketoprak). The results of the research found the organology structure of Wayang *potehi*. It consists of 2, namely (1) parts of the body; head, hand, feet, and (2) clothing; along with ornaments and additional accessories such as swords and hats. The head section can be identified as the interpretation of the puppet character. For instance, an antagonist character depicted as if he was using a Balinese leak mask with his mouth open and angry. The clothes could be the interpretation of social status. For example, the villagers wear plain clothes without ornaments, while the nobles use yellow, red clothing with a dragon/ phoenix pattern. There are 4 types of character design in this show, specifically (1) the firm/ wise character, (2) the entertaining character, (3) the functionaries/ officials/ priyayi character, (4) the antagonist character. Especially for entertaining characters, it has a dual function; to return the underlying causes of the story and become the spy of the enemy. The object of this research is to analyze the functions and meanings of the characters of Wayang *potehi* or *Potehi* puppet by taking the play of Shi Jin Kwie. The methods used in this research are personality theory and functional theory approaches

Keywords: *potehi* character design, Shi Jin Kwie, Function of *Potehi*

ABSTRAK

Wayang *potehi* adalah pertunjukan yang berasal dari Provinsi Fukkien yang terletak di selatan Negara Tiongkok. Salah satu lakon yang sering dipentaskan dari pertunjukan ini adalah Shi Jhin Kwie. Lakon tersebut merupakan cerita fiksi populer yang kemudian diadaptasi menjadi cerita Prabu Lisanpuro dalam Teater Jawa (ketoprak). Dari hasil penelitian ditemukan bentuk organologi wayang *potehi* terdiri dari 2, yakni (1) bagian kepala, tangan, kaki dan (2) pakaian beserta ornamen dan asesoris tambahan seperti pedang, topi. Bagian kepala dapat diidentifikasi untuk menentukan karakter wayang. Sebagai contoh adalah karakter antagonis yang digambarkan seolah-olah sedang menggunakan topeng leak Bali dengan mulut membuka dan marah. Pakaian yang dipakai dapat digunakan untuk mengidentifikasi status sosial. Contoh, masyarakat biasa menggunakan pakaian polos tanpa ornamen, sedangkan bangsawan menggunakan pakaian berwarna kuning, merah dengan motif naga/burung phoenix. Desain karakter dalam setiap adegan terdiri dari 4 jenis, yakni (1) karakter tegas/bijaksana, (2) karakter penghibur, (3) karakter pejabat/priyayi, (4) antagonis. Khusus untuk karakter penghibur memiliki fungsi ganda, yakni mengembalikan benang merah cerita dan menjadi mata-mata pihak musuh. Tujuan dalam penelitian ini adalah menganalisa fungsi dan makna karakter boneka Wayang *Potehi* dengan mengambil lakon Shi Jin Kwie. Metode penelitian menggunakan payung utama etnografi, diawali dari mengumpulkan data, mengklarifikasi informasi, dan menyimpulkan data untuk kemudian dianalisa menggunakan teori personality dan teori fungsional

Kata Kunci: Motif, Tekstil, karakter *potehi*, Shi Jin Kwie, fungsi *potehi*

PENDAHULUAN

Proses berkesenian kelompok masyarakat pada dasarnya adalah interaksi integral berkesinambungan yang terjadi antara apresiator seni dan pelaku seni. Kesenian yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat biasanya diciptakan menurut mental *template* pembuat sebelumnya untuk kemudian didistribusikan oleh penyaji ke suatu acara dan mendapatkan apresiasi dari penonton (Timbul Haryono, 2009, hlm. 3). Proses berkesenian merupakan tahap interaksi antar 4 tokoh, yang terdiri dari: (1) sumber; yang termasuk didalamnya adalah penulis, koreografer, komponis, scriptwriter; (2) produser, yakni sutradara, designer, (3) penyaji, yakni artis, (4) pihak yang mengambil bagian atau partakers yakni penonton, fans, juri, masyarakat luas. (Schechener, 2006, hlm. 225).

Momentum budaya yang dibentuk oleh golongan pendatang, dalam hal ini warga Tionghoa memiliki struktur makna yang rapi saat berkomunikasi dengan penonton. Unsur-unsur yang berpengaruh atas makna tersebut dibangun dari sistem kepercayaan, nilai moral, sikap, pandangan dunia, dan organisasi sosial. Seni tradisi sekaligus seni kolektif yang hidup dan berkembang di masyarakat biasanya lahir dari dorongan spiritual masyarakat (Garna, 1996, hlm. 253). Adat-istiadat yang menentukan kebutuhan rohani merupakan untaian materi yang sangat penting bagi pencapaian spiritual masyarakat.

Adat istiadat masyarakat Tionghoa yang diturunkan oleh nenek moyang mereka, terlebih sebelum pemberlakuan INPRES no.14 tahun 1967 yang berisi tentang larangan bagi

warga Tionghoa untuk menggelar ritual seni dan budaya di tempat umum, pada dasarnya sudah mengalami benturan dengan budaya setempat. Pertemuan dua budaya yang berkaitan erat dengan kepercayaan/adat lokal dengan budaya yang sudah lama dibiasakan, sangat mempengaruhi perkembangan budaya. *Coexistence* beberapa budaya yang bergesekan, setiap saat selalu mengungkapkan fungsi dan makna dari pelaku seni. Pencarian makna budaya yang terpengaruh oleh perubahan zaman terlebih dengan adanya kebutuhan politik, mengakibatkan masyarakat cenderung dinamis dan mencari celah untuk menurunkan budaya mereka ke generasi berikutnya.

Pemahaman bentuk, fungsi, dan makna dari setiap kesenian dalam eksistensinya bermasyarakat selalu menyinggung tentang aktivitas manusia. Unsur makna yang merupakan cerminan dari pelaku seni, biasanya bertujuan untuk memuaskan rangkaian naluri. Orientasi berkesenian yang mereka lakukan biasa disebut dengan proses behavioral. Proses tersebut meliputi tahapan buat-pakai-buang (Haryono, 2008, hlm. 49). Tahapan buat adalah proses dimana manusia menciptakan kegiatan yang berhubungan dengan seni dan mungkin belum memiliki makna fundamental sebagai sarana hiburan atau presentasi estetis. Tahap ini merupakan proses awal dari ide penciptaan yang kemudian diwujudkan dalam sebuah karya, walaupun dalam proses tersebut, seniman menggunakan materi yang sudah ada.

Tahapan berikutnya adalah fungsi pakai, yakni proses keberlangsungan karya seni, dimana setiap karya yang diciptakan

tersebut kemudian mendapatkan apresiasi dari masyarakat setempat dan di luar mereka. Proses ini merupakan tahapan dimana ada interaksi yang mengikat dari masyarakat seni dan di luar mereka. Tahapan yang terakhir adalah deposisi. Tahap ini merupakan hal yang paling ironi dalam proses berkesenian. Ciri khas karya seni berada dalam level ini adalah banyaknya masyarakat yang meninggalkan karya seni dan menganggapnya sebagai obyek asing yang sudah tidak bermakna. Minimnya apresiasi dari masyarakat biasanya dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa teknologi dan kondisi politik.

Masyarakat Tionghoa di Indonesia pernah mengalami masa pasang surut dalam berkesenian. Masa kejayaan kesenian Tionghoa berada pada zaman kerajaan sampai pemerintahan orde lama berkuasa. Wujud nyatanya adalah hadirnya Batik Lasem dengan pewarnaan yang cerah, kemudian munculnya wayang *wong* yang bisa dinikmati oleh masyarakat luas, penggunaan bahasa mandarin, dan munculnya sistem keamanan swadaya (poskamling) dilingkup perumahan. Eksistensi budaya leluhur mereka mengalami kemunduran yakni selama pemerintahan Orde Baru. Kondisi politik negara pasca pemberontakan G 30 S PKI, menyebabkan pemerintah mengambil tindakan dengan pemberlakuan INPRES no. 14 Tahun 1967 yang kemudian disusul dengan UU no. 11/1969 bagi warga yang melanggar. Tindakan pemerintah yang pada waktu itu dianggap sebagai penyelamatan Negara sangat berdampak pada aktivitas seni dan hak-hak pribadi warga Tionghoa. Penutupan

sekolah yang memiliki basis kurikulum bahasa mandarin, pelarangan penerbitan koran yang beraksara *pinyin*, serta adanya pergantian nama yang mencirikan orang Indonesia seperti Budi Hartono, Rudi Wijaya adalah wujud nyata adanya pergeseran fungsi, makna dan keterlibatan kondisi politik dalam seni pertunjukan.

Interaksi warga Tionghoa yang sudah lama eksis dengan penduduk lokal selama ratusan tahun yang lalu merupakan hasil eksodus besar-besaran yang dipimpin oleh Laksamana Cheng Ho. Eksodus tersebut mayoritas berasal dari Provinsi Fukkien dan Hokkian yang terletak disebelah selatan Tiongkok (Brandon, 1967, hlm. 233). Perpindahan tersebut juga membawa serta budaya dan adat-istiadat yang bisa dinikmati hingga kini. Salah satunya adalah pertunjukan wayang. Wayang *potehi* atau *bu dai xi* tersebar ke Negara-negara Asia Tenggara, termasuk Indonesia melalui pelayaran muhibah Laksamana Zheng He sekitar 602 tahun yang lalu (Taniputra, 2009, hlm. 103). Definisi *potehi* berasal dari kata *pou* yang berarti kain, *te* kantong dan *hi* wayang. Dapat diartikan *Potehi* adalah pertunjukan boneka yang menggunakan keahlian tangan. Masyarakat lokal sering menyebut *potehi* dengan istilah wayang *pithi*, dalam bahasa Indonesia berarti kecil. Hal ini dikarenakan bentuk dari wayang tersebut yang berukuran sebesar telapak tangan orang dewasa.

Awal kemunculan wayang *potehi* bermula dari kehidupan 5 terpidana mati di dalam sel. Selama masa penantian vonis, kondisi darurat tersebut kemudian dimanfaatkan oleh

narapidana untuk menghibur diri dengan memanfaatkan barang yang ada. Pegangan sapu dari kayu diraut berbentuk kepala, badan boneka dibuat dari kain, sedangkan piring serta sendok dimanfaatkan sebagai iringan musik. Penjaga sel tahanan yang mengetahui aktivitas tersebut mengizinkan mereka untuk menggelar pentas, sebelum akhirnya Kaisar memberikan remisi atas hiburan yang mereka buat. Proses kreativitas yang muncul karena dorongan untuk menghibur diri tersebut dapat dikategorikan sebagai *sociocultural determinant* (Hall, 1978, hlm. 230).

Lakon yang sering dipentaskan dalam pertunjukan wayang *potehi* biasanya bersifat fiksi, mengambil dari naskah klasik legenda Tiongkok. Beberapa lakon tersebut antaranya: (1) Kisah kepahlawanan Jendral Shi Jin Kwie yang kemudian diadaptasi menjadi Prabu Lisanpuro, (2) Hong Kiam Chun Chiu, (3) Pnui Si Giok, dan (4) Kera sakti. Dari beberapa cerita yang sering dipentaskan tersebut, masyarakat luas hanya mengenal 2 lakon, yakni Shi Jin Kwie dan Legenda Kera Sakti.

Pertunjukan wayang *potehi* biasanya dipentaskan di dalam maupun di luar klenteng, memiliki fungsi agama sebagai ujaran keselamatan atau memohon berkah. Masyarakat Tionghoa yang memilih untuk mementaskan wayang *potehi* di sekitar klenteng dikarenakan adanya anggapan bahwa klenteng merupakan pusat tertinggi secara spiritual dan tempat bersemayamnya para dewa-dewi (Lombard, 2005, hlm. 327). Mereka juga percaya adanya faktor penunjang kemakmuran, kesejahteraan, dan dapat menghindarkan diri dari musibah.

Boneka yang sering dipentaskan dari setiap lakon wayang *potehi* memiliki karakter dan identitas khusus yang bisa dilihat dari busananya. Selain itu, kekhususan tersebut tidak dapat dikomparasikan dengan tokoh/karakter yang berasal dari wayang purwa, maupun wayang golek. Sebagai contoh adalah boneka yang memiliki raut muka hitam/merah yang selalu identik dengan angkara murka atau penggambaran tokoh antagonis. Biasanya dari 1 boneka, dapat memerankan 2-3 karakter dengan lakon yang berbeda.

Pemahaman keterkaitan antara makna dengan seni pertunjukan, sepanjang perjalanan selalu melibatkan asas fungsi sebagai unsur budaya. Fungsi seni yang diciptakan oleh masyarakat bagi kepentingan mereka/golongan mereka sendiri dapat dikategorikan sebagai *art by destination* (Maquet, 1971, hlm. 23). Makna dan fungsi seni yang telah mengalami perubahan, biasanya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti kondisi sosial, politik, dan ekonomi (Soedarsono, 2002, hlm. 70). Faktor sosial kesenian selalu menyinggung tentang aktivitas manusia. Hal ini merupakan cerminan dari masyarakat yang melingkupi, asas tujuan yang hendak dicapai oleh pelaku seni, dan orientasi pada pemuasan rangkaian kebutuhan. Tujuan masyarakat Tionghoa untuk tetap mengeksekusi diri lewat kesenian pada dasarnya merupakan refleksi yang dapat digunakan sebagai laporan ilmiah tentang keberadaan seni pertunjukan di masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan dalam penelitian ini berfokus pada pencarian fungsi dan makna desain karakter wayang *potehi*. Lakon Shi Jin Kwie dipilih sebagai

batasan ruang untuk menganalisa dan level kepopuleran cerita tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk memberikan referensi kepada masyarakat tentang keterkaitan hubungan fungsi dan makna desain karakter pertunjukan Tiongkok dengan adanya intervensi politik di dalamnya. Minimnya literatur ilmiah yang membahas tentang kesenian Tionghoa di Indonesia juga dimanfaatkan untuk menjawab beberapa persoalan strategis bangsa tentang nasionalisme etnis Tionghoa di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dengan pisau utama etnografi untuk menganalisa. Etnografi merupakan studi budaya yang menggunakan pendekatan antropologi dan ilmu sosial sebagai payung utama untuk menganalisa data. Eksistensi kesenian dalam masyarakat yang selalu berkaitan erat dengan ilmu-ilmu humaniora merupakan alasan pokok penggunaan metode tersebut. Teori *personality* digunakan untuk menganalisa makna dan desain karakter dari setiap tokoh yang muncul, sedangkan teori fungsional digunakan untuk mengetahui asas manfaat dari setiap karakter yang digunakan.

Penulisan ilmiah tentunya harus disertai dengan data yang lengkap, akurat, dan detail. Hal ini ditempuh dalam upaya untuk mendapatkan data yang faktual dan dapat dipertanggung jawabkan kredibilitasnya. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur, pendalaman dokumen berupa *audio visual* pementasan, observasi, dan

wawancara mendalam dengan beberapa tokoh kunci. Proses analisa data dilakukan dengan cara sistematis, yakni: (1) pengumpulan data, (2) mengklarifikasi kebenaran informasi, (3) menyimpulkan dan menginterpretasikan data secara selektif (Miles dan Huberman, 1994, hlm. 10).

Lokasi dari obyek penelitian terletak di Gang Lombok Semarang, dimana daerah tersebut merupakan kawasan Pecinan yang sering mementaskan wayang *potehi* dan terdapatnya beberapa narasumber kunci yang dapat digunakan sebagai data primer. Sasaran penelitian terkait dengan desain karakter boneka beserta fungsi dan maknanya dalam sebuah pementasan. Lakon Shi Jin Kwie dipilih sebagai batasan ruang untuk menganalisa. Selain itu, popularitas dari kisah ini sudah dikenal masyarakat luas dan telah diadaptasi menjadi cerita Prabu Lisanpuro dalam teater (ketoprak) Jawa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna karena mereka dianugerahi dengan cipta, karya, dan karsa. Untuk dapat hidup secara normal, manusia membutuhkan tiga syarat dasar yang utama; antara lain adalah pemenuhan kebutuhan fisik, sosial, dan adab. Di antara kebutuhan adab tersebut, terdapat pemenuhan yang dapat digunakan manusia untuk mengekspresikan cita rasa keindahan, yakni cita rasa keindahan yang terpancar dalam kesenian. Karena, seni sebagai karya kreatif dalam bentuk dan dalam cita rasa yang indah merupakan bagian dari

hidup masyarakat itu sendiri. Hal inilah yang kemudian menyebabkan di setiap kesatuan masyarakat yang ada, seni menjadi tumbuh dan berkembang.

Kebudayaan yang hadir dalam setiap masyarakat sepanjang sejarahnya selalu tampil dengan berbagai ekspresi seni yang menonjol, baik karena hasil kreativitas kolektif maupun ciptaan individual. Fenomena ini terjadi karena dalam masyarakat mempunyai tatanan kehidupan yang tersusun rapi dan mereka semakin menyadari perlunya hiburan berupa kegiatan seni yang berfungsi untuk mengekspresikan diri. Gairah kesenian tersebut masih dapat kita saksikan dalam kehidupan masyarakat yang terjalin dalam struktur sosial, serta meninggalkan karya seni yang monumental berupa seni pertunjukan dan seni rupa.

Seni tradisi yang berkembang dalam masyarakat Indonesia kebanyakan berpatokan pada nilai religius, estetis, dan falsafah. Ketiga nilai tersebut saling terkait dan saling mengisi satu sama lain. Nilai religius merupakan manifestasi hubungan manusia dengan Tuhan, nilai estetis merupakan aspek keindahan dari kesenian tersebut, sedangkan nilai falsafah hidup menjadi batas apresiatif sebuah seni tradisi untuk mengacu kepada nilai etika sosial yang tumbuh dalam masyarakat pemiliknya. Seni tradisi yang hidup di Indonesia mengandung nilai-nilai tersebut dikarenakan Indonesia mendapatkan pengaruh dari budaya India, Arab, dan dari Tiongkok. Menurut sejarahnya, seni pertunjukan di Asia Tenggara sangat dipengaruhi oleh invansi dari Cina dan Arab yang masuk sekitar tahun 1300-1750

(Soedarsono, 2000, hlm. 106). Pengaruh Islam banyak tersebar di daerah selatan, sedangkan Cina tersebar di daerah utara.

Invansi dengan misi perdagangan, perluasan wilayah, dan penyebaran agama tersebut, secara tidak sengaja juga menimbulkan pengaruh yang besar terhadap tatanan masyarakat di sekitarnya. Sebagai contoh adalah masuknya bangsa diaspora di Semarang yang berasal dari Timur Tengah dan Tiongkok. Data arkeologis yang ditemukan di seputaran Semarang telah mencatat adanya beberapa petilasan bersejarah sebagai bukti nyata bangsa diaspora pernah melakukan invansi hingga Semarang. Interaksi yang dijalin di antara keduanya lambat laun juga meninggalkan momentum berupa kegiatan kesenian yang sampai saat ini masih bisa ditemui di kota tersebut.

Hasil dari penelitian ini meliputi: fungsi pementasan wayang *potehi*, jalannya ritus pembuka pertunjukan, karakter wayang dan fungsinya tiap adegan, bentuk dan makna karakter, desain karakter, organologi wayang beserta fungsi dan maknanya dalam adegan.

Masyarakat Tionghoa mempercayai adanya mitos ketika dokter dan obat medis sudah tidak dapat menyembuhkan penyakit pasien, maka kerabat/pasien dapat melakukan sembahyang di Klenteng untuk memohon petunjuk kepada dewa obat Hua Tuo Xian Shi. Permohonan resep dengan cara melakukan ritual ciam si, yakni melemparkan 2 biji siao poe ke lantai lalu mengambil bilah bambu yang bersisi kertas syair yang kemudian akan diterjemahkan oleh pendeta Klenteng untuk mengambil resep. Setelah mendapatkan

resep, mengkonsumsi obat dan pasien kemudian dinyatakan sembuh, maka pasien biasanya berjarak untuk membayarnya dengan menggelar pertunjukan wayang *potehi*. Untuk pemilihan lakon, biasanya pasien menyerahkan sepenuhnya kepada dalang maupun biksu/bikuni klinteng.

Dalam kerangka pendidikan dan penerangan, wayang memiliki andil besar untuk pengajaran nilai kebangsaan (Sunardi, 2016, hlm. 197). Wayang *potehi* juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran dan syiar agama. Hal ini dapat dibuktikan dari setiap cerita dan intisari yang dibawakan. Mayoritas cerita wayang menyisipkan nilai moral yang diambil dari ajaran Nabi Kong Hoe Tjoe. Lakon Shi Jin Kwie adalah salah satu contohnya. Di mana dalam 1 *scene* terdapat adegan yang mementingkan akhlak mulia dengan menjaga hubungan manusia dengan alam (Tuhan YME), mengutamakan kebijaksanaan tanpa memihak walaupun pelanggarnya adalah keluarga/pejabat penting.

Wayang *potehi* biasanya dimainkan di dalam kotak yang berbentuk seperti rumah panggung masyarakat Dayak Kalimantan. Adapun ukuran panjang panggung sekitar 350 Cm, lebar 250 Cm dan tinggi 230 Cm. Panggung tersebut berbahan dasar almunium yang dihias dengan ornamen bernuansa Tiongkok seperti naga mengejar bola api, tulisan/mantra berbahasa Hokkian. Untuk kain yang berfungsi sebagai geber biasanya berwarna merah dengan tulisan warna kuning/emas. Bagian depan panggung sebelah kanan biasanya berisi tulisan yang memuat tentang judul/lakon yang dibawakan, sebelah kiri



Gambar 1. Panggung wayang *potehi*

Sumber: <http://old.solopos.com/2012/06/13/wayang-potehi-bangkit-dari-mati-suri-potehi-makin-digemari-193246>

berisi nama penyumbang, dan bagian atas berisi mantra.

Menurut kepercayaan orang Tionghoa, sebelum mementaskan Wayang *Potehi* biasanya dalang dan pemain musik melakukan ritual khusus berupa penyucian diri guna memohon keselamatan kepada Sang Tian (Tuhan Yang Maha Esa). Bentuk ritual yang mereka lakukan hampir sama dengan cara umat *Muslim* berpuasa, yakni menahan lapar dan dahaga selama matahari bersinar. Selain itu, ada juga dalang yang melakukan ritual dengan cara menggigit seekor ayam betina berbulu putih atau hitam polos untuk kemudian diambil darahnya dan dioleskan ke empat sudut tiang penyangga panggung. Ayam yang telah digunakan sebagai sarana ritual, biasanya langsung dihanyutkan/larung ke sungai dengan maksud untuk membuang sial dan tidak bisa dikonsumsi oleh orang lain. Sarana ritual lain adalah menempatkan untaian padi di depan panggung dengan maksud untuk memohon berkah.

Panggung utama yang digunakan sebagai pementasan wayang *potehi* biasanya berbentuk seperti jendela dengan ukuran lebar 80 Cm dan panjang 140 Cm. Panggung

tersebut dihias dengan warna merah yang berarti lambang kebahagiaan, warna kuning melambangkan kejayaan, dan warna hijau sebagai simbol pembaharuan. Bagian tengah panggung dipasang 2 helai kain berwarna merah terang dan merah marun yang berfungsi sebagai layar. Sedangkan papan di bagian kanan-kiri dengan huruf Tiongkok bertuliskan tentang permohonan.

Kepercayaan Sam Gao mengajarkan urutan ritus pembuka wayang *potehi* di dahului dengan cara dalang membakar kertas mantra berwarna merah/kuning. Proses pembakaran kertas mantra ini diiringi musik yang didominasi oleh suara perkusi. Setelah musik selesai, dalang berputar mengitari peti dan panggung serta melakukan permohonan dengan tujuan pertunjukan dapat berjalan dengan lancar dan terhindar dari malapetaka.

Adegan pembuka biasanya diawali dengan munculnya 2 atau 4 tokoh dewa untuk memberikan kata sambutan dalam bahasa Hokkian, kemudian diterjemahkan dalam bahasa Indonesia. Pada bagian ini dianalogikan sebagai *suluk* dalam pewayangan Jawa. Kata sambutan berisi tentang intisari dari lakon yang akan dibawakan. Setelah kata sambutan, kemudian dibacakan juga nama-nama donatur dari pertunjukan wayang *potehi*.

Pada adegan pembuka ini, keempat tokoh dewa tadi juga mengajak penonton untuk ikut mendoakan para donatur dan berdoa untuk ujub pribadi masing-masing supaya terhindar dari segala macam malapetaka, penyakit dan memperoleh berkah. Paska berdoa secara kolektif, ke empat dewa memberikan hormat

sebagai tanda masuknya babak pertama.

Lakon Shi Jin Kwie adalah cerita fiksi yang berisi tentang kisah kepahlawanan jenderal perang dalam mengawal Kaisar Lie Sie Bien untuk memperebutkan kekuasaan (Riyanto, 2018, hlm. 6). Perebutan kekuasaan tersebut mendapatkan perlawanan dari Jendral So Poo Tong yang berasal dari Kerajaan Taay Tong Tiaw. Pada adegan pertama, Shi Jin Kwie menerima surat tantangan dari Kota Taay Pay Kwan yang tidak tertib dalam membayar upeti. Dalam adegan ini, tokoh yang berada di panggung adalah boneka dengan karakter bangsawan dan perwira perang kerajaan. Suasana yang digambarkan dalam adegan dapat dianalogikan seperti sidang senat. Di mana panglima perang memimpin rapat untuk menentukan strategi dan memilih perwira perang.

Adegan kedua yakni kaisar Lie Sie Bien mengutus Shi Jin Kwie untuk menyerang Kota Taay Pay Kwan yang terletak dibagian utara. Adegan ini digambarkan sebagai penyergapan pasukan Shi Jin Kwie yang sedang melintas. Sama seperti adegan dalam pewayangan purwa di Jawa. Sebelum mereka berperang, satu sama lain melakukan dialog untuk memperkenalkan diri dan mengidentifikasi lawan. Karakter boneka yang muncul dalam adegan ini berurutan dari golongan perwira perang sampai prajurit biasa.

Adegan ketiga adalah peperangan. Bagian ini memunculkan karakter antara tokoh antagonis dan protagonis. Tokoh antagonis diidentifikasi dari ujaran kebencian dan sesumbar yang diucapkan sebelum menggunakan senjata. Sedangkan tokoh

protagonis dapat dianalisa dari perilaku yang jarang bicara dan dapat menahan emosi untuk tidak menggunakan senjata. Pakaian yang dikenakan dari setiap tokoh dapat digunakan untuk menentukan status kemiliteran. Sebagai contoh adalah boneka yang menggunakan pakaian perang (baju zirah) yang dapat diartikan sebagai perwira perang, dan pakaian polos tanpa adanya ornamen yang menandakan prajurit biasa.

Adegan keempat adalah suasana di dalam istana kaisar Lie Sie Bien. Dalam adegan ini digambarkan kemeriahan istana yang dideskripsikan dari banyaknya tokoh menggunakan pakaian dengan ornamen mewah. Sebagai contoh adalah boneka yang mengenakan pakaian kuning, merah, biru dengan gambar naga atau burung *phoenix*.

Masyarakat *Tionghoa* mempercayai bahwa naga merupakan hewan yang paling agung, melambangkan kekuatan dan tuah. Hewan mitologi ini merupakan perpaduan dari beberapa binatang, seperti : badan berbentuk ular, kepala berbentuk kerbau, kaki dan tangan merupakan cakar perwujudan dari burung elang. Atribut lain yang dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan karakter bangsawan adalah adanya ornamen burung *phoenix*. Burung metafora ini merupakan motif resmi yang sering digunakan sebagai sulaman jubah permaisuri. Dari kedua binatang mitologi tersebut, memiliki makna bahwa pergaulan dan pernikahan digolongan *top level* hanya terjadi antara naga dan *phoenix*.

Adegan kelima yaitu hiburan. Pada dasarnya, skema pertunjukan wayang *potehi* tidak mengenal adanya *goro-goro* yang sering



Gambar 2. Wayang *Potehi* dengan peran pejabat
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

dimainkan oleh punakawan dalam wayang purwa. Adanya percampuran budaya dengan penduduk lokal yang kemudian menyebabkan dalang wayang *potehi* memasukan unsur hiburan di dalamnya. Tokoh yang muncul dalam adegan ini biasanya diambil dari karakter mata-mata pihak musuh. Peran ganda yang dimainkan oleh tokoh ini adalah menghibur para penonton dengan nyanyian, pantun, dan respon keadaan sosial dengan jalan cerita yang dipentaskan. Tata rias dan busana yang digunakan oleh tokoh ini pun tidak mencolok seperti peran bagong, petruk, gareng dalam wayang Jawa. Bahkan terkadang tokoh di sini muncul seorang diri.

Adegan keenam yakni Shi Jin Kwie menaklukan kerajaan Taay Tong Tiaw. Pada bagian ini biasanya digelar dalam 3 babak. Babak pertama yaitu peperangan antar prajurit sampai perwira perang. Dalam *scene* tersebut penonton dapat mengidentifikasi status kemiliteran dari pakaian yang dikenakan. Babak kedua adalah Shi Jin Kwie menangkap So Poo Tong. Sebelum masuk ke adegan penangkapan, muncul seorang peramal kerajaan dengan pakaian putih dan

adanya aksen rambut, janggut, dan kumis yang berwarna putih. Peramal tersebut melihat kondisi langit berwarna merah yang menandakan hawa peperangan akan terjadi. Babak ketiga digambarkan perang pamungkas yang dihadapi oleh So Poo Tong. Tokoh ini digambarkan dengan raut muka berwarna hitam, dengan penambahan aksan garis putih melingkar dari hidung ke pipi.

Adegan terakhir adalah berita kemenangan. Pihak Shi Jin Kwie mengutus salah satu perwira yang dikawal oleh prajurit untuk mengabarkan berita kemenangan kepada kaisar. Dalam adegan ini, dalang menggunakan karakter binatang seperti kuda, serta adanya atribut tambahan berupa replika bendera yang dapat dianalogikan sebagai pataka/vandel kerajaan. Panggungpun ditata seolah-olah istana sedang melakukan pesta kemenangan.

Organologi wayang *potehi* dapat dipisahkan menjadi 2, yakni: (1) anggota tubuh dan (2) busana beserta asesoris yang dipakai. Setiap karakter boneka yang digunakan rata-rata memiliki tinggi sebesar 30 Cm dan ukuran kepala berdiameter 3-4 Cm. Sedangkan untuk bagian leher berukuran 1 Cm. Bagian kepala, kaki, dan tangan boneka terbuat dari kayu mahoni yang kemudian dilukis menggunakan cat minyak/*acrylic*. Pada bagian kepala mendapatkan aksan khusus yakni dengan tambahan rambut sintetis untuk mempertegas karakter seperti: alis, kumis, dan janggut. Bagian kaki dan tangan diberikan warna putih, merah, dan hitam.

Boneka *Potehi* tidak hanya berbentuk manusia, ada juga boneka yang berbentuk



Gambar 3. Organologi wayang potehi
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

hewan, seperti: kuda, monyet, anjing, singa, dan naga. Boneka dengan karakter binatang, biasanya digunakan sebagai kendaraan kaisar, panglima perang, maupun jelmaan dari siluman. Sebagai contoh adalah boneka kera yang digunakan sebagai jelmaan dari tokoh Sun Go Kong, kuda sebagai kendaraan tempur dan lain sebagainya. Pembuatan boneka wayang biasanya diproduksi dari pengerajin di Kota Surabaya dan Singkawang.

Busana yang digunakan dari setiap tokoh, bisa dipakai untuk mengidentifikasi strata sosial. Sebagai contoh adalah boneka dengan atribut mahkota untuk golongan kaisar dan permaisuri, ikat kepala yang menandakan sebagai pendekar, ataupun topi untuk menandakan rakyat biasa. Atribut tambahan tersebut terbuat dari kain satin maupun resin yang kemudian dihias/dijahit dengan menggunakan benang berwarna kuning, putih, hijau, dan merah untuk melambangkan keagungan dan kemeriahan.

Pakaian yang digunakan setiap boneka berbentuk kantong dan terbuat dari kain



Gambar 4. Wayang potehi karakter bangsawani
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)



Gambar 5. Wayang potehi pemeran rakyat/sipil
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

kanvas/mori. Tujuannya sebagai tempat keluar-masuknya tangan dalang untuk menggerakkan wayang. Pakaian tersebut dibedakan menjadi 2, yakni pakaian kemiliteran/kerajaan dan pakaian sipil. Pakaian yang digunakan dalam militer disebut dengan Tjian Kak yakni pakaian yang sering dipakai oleh panglima perang, pasukan paladin/berkuda dan Kak Kun yang digunakan oleh prajurit biasa. Pakaian Tjian Kak memiliki ornamen khusus yakni adanya baju zirah yang sering digambarkan sebagai pakaian baja. Sedangkan pakaian yang dipakai oleh prajurit berbentuk polos tanpa ornamen dan penegasan khusus.

Pakaian lain yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari dapat dibedakan dari warna dan ornamennya. Sebagai contoh adalah pakaian peramal dan penasihat kaisar. Keduanya menggunakan pakaian yang disebut dengan *too bauw*. Identitas yang dapat dilihat dari mereka adalah adanya aksan bulat yang berwarna hitam-putih. Batas antara bidang hitam dan putih berbentuk bulat seperti logo *im-yan*. *Im* artinya banyak

berbuat salah/kejahatan dan sangat sedikit berbuat kebaikan/kebajikan. Warna yang tercermin dari *im* adalah hitam dengan titik putih di atasnya. Sedangkan yang dapat diartikan banyak berbuat kebajikan dan sedikit melakukan kecurangan. Warna *yang* tergambar dari *yang* adalah hitam dengan titik putih di bawahnya.

Pakaian yang dikenakan masyarakat sipil biasanya berbentuk polos tanpa adanya hiasan sedikitpun. Hal yang menjadi perhatian khusus dari masyarakat sipil adalah menghindari warna kuning, emas, dan merah yang hanya diperuntukan bagi keluarga kerajaan. Khusus untuk masyarakat yang memiliki ilmu gaib atau melakukan pertapaan divisualisasikan dengan pakaian berwarna hitam polos dan penambahan ikat kepala. Hal ini dapat disamakan dengan pakaian yang dipakai oleh pemain pencak silat dalam dunia nyata.

Pakaian terakhir yang digunakan adalah Kiem Liong Bauw. Yakni busana yang diperuntukan bagi golongan bangsawan

(pejabat penting, pihak kerajaan beserta keluarganya). Ciri dari pakaian tersebut dapat dicermati lewat warna yang didominasi oleh kuning emas dan merah. Stratifikasi sosial yang dibentuk lewat warna ini, juga diberikan penekanan khusus berupa ornamen naga ataupun burung *phoenix*. Masyarakat Tionghoa meyakini kedua binatang mitologi tersebut merupakan puncak/*top level* dari semua binatang yang ada. Hal ini dapat diartikan bahwa karakter yang mengenakan ornamen naga/*phoenix* berarti sedang memerankan tokoh kaisar/permaisuri.

Penentuan karakter boneka dalam lakon Shi Jin Kwie dapat dilihat dari dandanan (busana) maupun raut muka yang diperankan. Karakter tersebut dapat dibedakan menjadi beberapa tokoh, antara lain: (1) karakter tegas dan bijaksana, (2) karakter lucu/penghibur, (3) karakter pejabat/*priyayi*, (4) antagonis. Karakter penghibur bisa dijumpai pada tokoh Cin Waa yang bertugas sebagai mata-mata dari pihak musuh. Boneka yang memiliki peran ini, raut mukanya digambarkan dengan alis berwarna hitam yang berbentuk lebar. Pada kedua alis diberi hiasan berbentuk bulat berwarna merah. Bentuk hidung dibuat mungil tanpa adanya aksesoris warna sedikitpun. Bentuk mulut digambarkan lebar dengan warna merah dan diberikan aksesoris garis hitam. Fungsi dari warna dan garis tersebut sebagai bingkai pada mulut yang menandakan tokoh gemar mengumbar kata-kata.

Desain karakter penghibur dideskripsikan seolah-olah sedang memakai topeng berwarna putih. Untuk membedakan warna topeng dengan warna



Gambar 6. Wayangpotehi karakter tegas
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

kulit ditubuhnya, pada bagian bawah mulut dilukis sebuah bidang dengan bentuk oval dan adanya penambahan warna coklat tanah sampai bagian leher. Hal ini merupakan semiotika yang ingin dikomunikasikan oleh pelaku kesenian kepada apresiator. Tokoh dengan desain karakter seperti ini memiliki fungsi ganda, yakni sebagai penghibur, mengembalikan benang merah cerita maupun sebagai mata-mata. Adanya adegan hiburan dalam pementasan wayang *potehi* tidak lepas dari pengaruh wayang Purwa di Jawa.

Karakter tegas diperankan oleh Kwan Kong, yaitu seorang asisten jenderal yang memiliki sifat adil, setia, jujur, dan bijaksana dalam menegakan keadilan. Tokoh ini memiliki raut muka berwarna putih tulang. Bentuk alis berwarna hitam kecil dan naik ke atas. Ada pula yang menggambarkan tokoh ini dengan raut muka merah. Bagian kelopak mata diberi aksesoris hitam bulat. Karakter dengan raut muka merah, biasanya mendapatkan aksesoris tambahan di kening yang berbentuk bulan sabit sebagai lambang pemikiran yang terang.

Setiap tokoh dengan karakter ini memiliki aksesoris berupa rambut sintetis pada bagian janggut dan kumis sepanjang 6 Cm.

Karakter pejabat diperankan oleh penasihat kaisar dan hakim agung. Raut muka yang digambarkan dari tokoh ini seolah-olah sedang memakai *make up* berwarna hitam menutupi wajah dengan aksesoris garis putih melingkar dari hidung melewati kelopak mata. Bagian mulut berwarna merah dan menggunakan topi yang menyerupai biksu. Adapula yang menggambarkan tokoh ini dengan raut muka biru laut dengan aksesoris alis dan kumis berwarna merah. Makna yang ingin dibagikan lewat desain ini adalah kemewahan duniawi. Hal itu dapat diidentifikasi juga dari penambahan asesoris berupa perhiasan dan pakaian mewah yang digunakan.

Karakter antagonis digambarkan dengan raut muka merah dan penambahan garis berbentuk oval berwarna putih. Kelopak mata berwarna hitam melingkar sampai kekening dengan mata melotot. Memiliki hidung lebar dan mulutnya membuka, seolah-olah sedang murka. Karakter ini digambarkan seakan sedang memakai topeng yang menyeramkan. Penonton dapat mengenali status sosial tokoh ini dari asesoris dan pakaian yang digunakan. Misalkan tokoh antagonis berasal dari bangsawan, pakaian yang dikenakan terkesan mewah dengan ornamen-ornamen tambahan.

Keempat desain karakter tersebut merupakan tokoh inti yang sering digunakan oleh dalang untuk membawakan cerita Shi Jin Kwie. Begitu juga dalam format pertunjukan sendratari. Hal yang membedakan desain karakter dalam wayang *potehi* dan sendratari



Gambar 7. Wayang *potehi* karakter antagonis
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

dengan lakon yang sama hanyalah bentuk musik yang digunakan. Di mana fungsi musik dalam pertunjukan wayang *potehi* digunakan untuk mendukung suasana, mempertegas desain karakter tokoh dalam adegan, dan sebagai pertanda masuknya babak baru. Bahasa yang sering digunakan dalang dalam mementaskan wayang *potehi* biasanya menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa mandarin dengan dialek Hokkian. Terkadang dalang juga menggunakan bahasa daerah untuk sekedar membuat lelucon.

PENUTUP

Satu lakon dalam pertunjukan wayang *potehi* pada dasarnya dimainkan dalam waktu 30 hari 30 malam. Dalam setiap hari pertunjukan ini memainkan 3-4 adegan (*scene*) dan digantikan oleh dalang baru pada hari ke-15. Di era Orde Baru, pertunjukan tersebut mendapatkan tekanan politik dengan pemberlakuan INPRES no. 14 tahun 1967. Akibatnya pertunjukan ini jarang

sekali dipentaskan dengan alasan keamanan dan menghindari tuduhan subversif bagi warga yang melanggar. Keadaan Negara paska pemberontakan PKI, mengharuskan pemerintah mengambil tindakan tegas untuk memihak blok barat (kapital). Situasi tersebut sangat berpengaruh terhadap tatanan budaya dan masyarakat Tionghoa. Seni yang tumbuh dan berkembang subur sebelumnya harus beradaptasi dengan kondisi politik. Hal ini juga mempengaruhi bentuk, fungsi, dan makna dari setiap pertunjukan.

Integrasi politik dan seni selama pemberlakuan INPRES tersebut telah mengatur hubungan antara fungsi dan makna untuk menjadi komponen penting dalam penyampaian pesan. Pemeliharaan pola dari tekanan politik tersebut mengakibatkan para pelaku seni untuk merubah format pertunjukan dan memasukan budaya mayoritas sebagai upaya untuk dapat diterima masyarakat. Penambahan desain karakter wayang *potehi* dan masuknya adegan hiburan dalam format pertunjukan adalah contoh nyata dari intervensi tersebut. Lain dengan euforia yang tercermin dari era reformasi, di mana pertunjukan wayang kembali mendapatkan apresiasi di tempat umum, dan sekali pentas hanya berdurasi 5-6 jam. Setiap pertunjukan wayang *potehi* selalu diawali dengan ritual yang mengharuskan dalang berpuasa dan melakukan pantangan, untuk kemudian mengajak penonton berdoa secara kolektif.

Lakon Shi Jin Kwie merupakan cerita fiksi populer yang berisi tentang kisah kepahlawanan jendral perang dalam

menumpas kebatilan. Tokoh yang dimaikan dalam adegan ini terdiri dari 4 kategori yakni: (1) karakter tegas dan bijaksana, (2) karakter lucu/ penghibur, (3) karakter pejabat/ *priyayi*, (4) karakter antagonis. Boneka dengan karakter penghibur selalu dimanfaatkan dalang untuk menceritakan intisari pertunjukan dan mengembalikan benang merah cerita.

Pakaian dari setiap karakter dapat digunakan untuk mengidentifikasi status sosial yang diperankan. Pakaian dengan ornamen naga/burung *phoenix* hanya bisa dikenakan oleh kaum bangsawan dan dewa-dewi, sedangkan pakaian polos dengan warna populer dan tanpa adanya aksesoris/ornamen dapat dikategorikan sebagai masyarakat biasa. Satu tokoh dalam wayang *potehi* biasanya dapat memainkan beberapa peran sesuai dengan riasan yang digunakan, kecuali tokoh tiga Dewa yang diperankan oleh Guan Yu, Liu Pei, dan Cong Fei dengan alasan bentuk muka dan karakter yang tidak dapat diubah.

Pemilihan desain karakter wayang *potehi* dalam setiap pertunjukan, biasanya ditentukan oleh seorang asisten dalang. Tugas utama dari asisten sebelum pertunjukan dimulai yakni mengumpulkan calon boneka yang memiliki raut muka beserta riasan yang cocok dengan lakon yang hendak ditampilkan. Boneka tersebut kemudian diberi tambahan asesoris berupa topi, pedang, dan pakaian yang disesuaikan dengan karakter dan peran masing-masing. Untuk masalah riasan dan raut muka, asisten dalang tidak pernah mengubahnya. Di Semarang, dalang wayang *potehi* yang populer adalah Tio Tiong Gie. Biasanya mereka pentas dengan membawa

crew sebanyak 6 orang, satu orang sebagai dalang, 4 orang pemain musik dan 1 orang lagi bertugas sebagai asisten dalang.

Pemahaman keterkaitan antara bentuk, fungsi, dan makna desain karakter wayang *potehi* membutuhkan analogi mendalam mengenai kesenian wayang yang ada di Jawa; baik wayang purwa maupun wayang golek. Hal ini dikarenakan eksistensi penduduk Tionghoa yang sudah akrab dengan masyarakat lokal selama ratusan tahun dan adanya cerminan dari akulturasi budaya yang saling mempengaruhi satu sama lain. Pergeseran fungsi dan makna dari setiap desain karakter yang sering digunakan dalam setiap lakon didasari atas kesamaan pribadi, sifat dan fungsi komunikasi yang hendak dibangun. Peristiwa ini disebut sebagai ikon dalam teori semiotika.

Sistem manajerial sederhana dengan menempatkan tokoh yang memiliki kesamaan karakter, ditempuh oleh pelaku kesenian dalam upayanya untuk menarik minat apresiator yang ada di luar etnis mereka. Penambahan asesoris berupa bendera, penggunaan karakter binatang dan adanya cerita *direct* yang dipandu oleh dalang dapat digunakan oleh masyarakat luas untuk memahami intisari dan keadaan panggung yang sedang dipentaskan. Hal ini terjadi pula dalam wayang wong di Jawa, di mana adegan laut digambarkan dengan munculnya ular beserta asesoris berupa ombak yang menggulung.

Kalimat pembuka yang disampaikan setiap karakter terkadang tidak bisa digunakan sebagai sarana komunikasi untuk

mengidentifikasi peran yang dimainkan. Hal ini terjadi dalam adegan Kaisar Lie Sie Bien yang murka dan memerintahkan Shi Jin Kwie untuk segera menumpas kerajaan lawan. Dalam adegan tersebut digambarkan seorang bangsawan sekaligus tokoh protagonis yang biasanya sangat bijak dan santun, dapat dengan mudah mengelurakan umpatan dan menyulut hawa peperangan. Terdapat 3 bahasa yang digunakan dalang dalam berkomunikasi dengan penonton, antara lain bahasa mandarin dengan dialek Hokkian, bahasa Indonesia, dan terkadang bahasa daerah dari dalang berasal. Untuk bahasa mandarin sering digunakan dalang untuk pembuka pertunjukan dan mantra sebelum berperang

Usaha pendokumentasian kesenian etnis ke dalam bentuk laporan ilmiah biasanya berorientasi untuk melaporkan analisa fenomena yang berhubungan dengan kegiatan manusia. Kegiatan yang tercermin dalam aktivitas budaya, sepanjang perjalanannya selalu melibatkan antar instansi-pelaku seni-penikmat seni. Melalui penelitian ini, instansi pemerintah maupun swasta diharapkan untuk dapat memfasilitasi kesenian tradisi dengan cara memelihara dan menyediakan ruang ekspresi yang dapat digunakan sebagai aset dan identitas bangsa. Langkah nyata yang dapat ditempuh *stakeholder* untuk memfasilitasi agenda tersebut antara lain: (1) memberikan wahana pementasan, (2) tempat kursus yang dapat mengakomodir peminat seni, (3) memasukan bidang seni ke dalam kurikulum sekolah, (4) merawat setiap gejala seni yang ada menjadi tatanan yang rapi

dan bisa dikemas sebagai tontonan untuk mendatangkan devisa negara.

Orientasi lain adalah dapat digunakan sebagai media pemersatu bangsa dan memperluas pandangan terhadap golongan minoritas, terlebih Masyarakat Tionghoa yang sudah akrab dengan penduduk pribumi selama ratusan tahun yang lalu. Munculnya *stereotype* yang selama ini melekat untuk penyebutan *wong jowo* dan *cino* sebaiknya digunakan sebagai alat pemersatu bangsa, mengingat perbedaan inilah sebagai perwujudan masyarakat Indonesia yang majemuk.

* * *

Daftar Pustaka

- Danandjaja, James. 1994. Antropologi Psikologi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eberhard, Wolfram. 1993. a Dictionary of Chinese Symbol : Hidden Symbol in Chinese Life and Thought. New York: Roudledge
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2006. Seni dalam Ritual Agama. Yogyakarta: Buku Pustaka.
- Hall, Calvin S. 1981. Theories of Personality. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Liliweri, Alo. 2003. Dasar-dasar Komunikasi Antar Budaya. Yogyakarta: Media Abadi.
- Lorand, Ruth. 1994. Beauty and its Opposites: Art and Criticism. Fall.
- Mark, Dieter. 2004. Musik Kontemporer dan Persoalan Interkultural. Bandung: ARTI.
- . 2007. Sejarah Musik Jilid 4. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Morgan, Harry T. 2007. China: Simbol dan Mistik. Yogyakarta: Alfamedia.
- Murgiyanto, Sal. 2002. Kritik Tari: Bekal dan Kemampuan Dasar. Jakarta: MSPI.
- Nakagawa, Sign. 2000. Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar Etnomusikologi. Jakarta: Yayasan Obor.
- Purwanta, H. 2009. Sejarah Cina Klasik. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Prier, Karl Edmund. 2002. Sejarah Musik Jilid 1. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Riyanto, Bedjo dan Sayid Mataram. (2018). Perkembangan Wayang Alternatif di bawah Hegemoni wayang Kulit Purwa. Panggung, 28 (1), 1-15.
- Salim, Djohan. 2005. Psikologi Musik. Yogyakarta: Buku Baik.
- Schechener, Richard. 2006. Performance Studies: an Introduction, second edition. Inggris: Routledge.
- Sutton, R. Anderson. 1991. Traditions of Gamelan Music in Java: Musical Pluralism and Regional Identity. New York: Cambridge University Press.
- Sunardi, Sugeng Nugroho dan Kuwato. (2016). Pertunjukan Wayang Babad Nusantara: Wahana Pengajaran Nilai Kebangsaan Bagi Generasi Muda. Panggung, 26 (2), 195-207.
- Soedarsono, R.M. 2002. Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- . 2003. Seni Pertunjukan dari Perspektif Sosial Politik dan Ekonomi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Tan, Melly G. 2008. Etnis Tionghoa di Indonesia. Jakarta: Yayasan Obor.
- Taniputera, Ivan. 2008. History of China. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Toer, Pramoedya Ananta. 1998. Hoakiau di Indonesia. Jakarta: Garba Budaya.

Website/laman

- Wayang potehi: Bangkit dari Mati Suri Makin digemari. Retrieved June 13, 2012, from <https://old.solopos.com/2012/06/13/wayang-potehi-bangkit-dari-mati-suri-potehi-makin-digemari-193246>

Estetika Adegan Bondres Wayang Tantri oleh Dalang I Wayan Wija

I Dewa Ketut Wicaksandita, I Ketut Sariada, Hendra Santosa

Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni (S2), Program Studi Seni Karawitan

Institut Seni Indonesia Denpasar

Jalan Nusa Indah Denpasar Bali

Tlp. 0818556949, E-mail : hendrasnts@gmail.com

ABSTRACT

Bebondresan is a scene that is raised in order to entertain the audience. The scene of the bonding on the Tantri puppet play Bhagawan Kundala Nangun Yadnya by Dalang Wija was brought up with a variety of creativity that no other Dalang had ever done. This gave rise to appreciation in the form of applause from the audience who indicated the fulfillment of the wonderful taste of the aesthetic values that emerged. The main purpose of this research is to find out the aesthetics of the bebondresan scene. The research method in the form of observation, interviews and documentation is the source of data acquisition by the author, which is then reduced and analyzed using instrumental aesthetic theory and aesthetic theories of aesthetics. The results of this study later found that the form of the bondres scene was formed visually in the form of three puppet Bondres namely, men holding drums, sexy women and agile old women, the structure consisted of three two-dimensional leather puppets, a drum and tambourine combined through puppet play patterns, musical instruments and vocal wayang dialogues. The aesthetics of the Bondres scene lies in, (1) 'interrelations', namely wholeness which is seen from the interrelationship, integration and harmony in the elements forming the scene; (2) 'complexity' that is interwoven between the elements in the structure that are staged through complex playing patterns; (3) 'prominence' which is the presentation of the results of the achievement of creativity by Dalang Wija which is seen from the characteristics of the artwork, the background of the mastermind's abilities and his motivation.

Keywords: *Bondres Scene, Wayang Tantri, I Wayan Wija*

ABSTRAK

Adegan bondres merupakan sebuah adegan yang dimunculkan dengan tujuan untuk menghibur penonton. Adegan bondres pada wayang Tantri lakon Bhagawan Kundala Nangun Yadnya oleh Dalang Wija dimunculkan dengan beragam kreativitas yang tidak pernah dilakukannya Dalang lain. Hal ini memunculkan apresiasi berupa tepuk tangan dari penonton yang mengindikasikan terpenuhinya rasa nikmat indah atas nilai estetis yang muncul. Tujuan utama penelitian ini ialah untuk mengetahui estetika dari adegan bebondresan. Metode penelitian berupa observasi, wawancara dan dokumentasi menjadi sumber perolehan data oleh penulis yang selanjutnya direduksi dan dianalisis menggunakan teori estetika instrumental dan teori estetika sifat estetis. Hasil penelitian ini selanjutnya menemukan bahwa wujud adegan bondres ini terbentuk secara visual berupa tiga wayang bondres yaitu, pria memegang kendang, wanita sexy dan wanita tua lincah, strukturnya terdiri atas tiga buah wayang kulit dua dimensi, sebuah kendang dan tamborin yang dikombinasi melalui pola bermain wayang, alat musik dan vokal dialog wayang. Estetika adegan bondres ini terletak pada, (1) 'keterkaitan' yaitu keutuhan yang dilihat dari keterkaitan, keterpaduan dan harmoni pada elemen-elemen pembentuk adegan; (2) 'kerumitan' yang terjalin di antara elemen-elemen pada struktur yang dipentaskan melalui pola bermain yang kompleks; (3) 'penonjolan' yaitu presentasi hasil pencapaian kreativitas oleh Dalang Wija yang dilihat dari ciri-ciri karya seni, latar belakang kemampuan dalang dan motivasinya.

Kata Kunci: Adegan Bondres, Wayang Tantri, I Wayan Wija

PENDAHULUAN

Adekan merupakan salah satu bagian yang menggambarkan kondisi serta latar perihal aktivitas atau perilaku tokoh-tokoh yang muncul dalam pengisahan sebuah cerita. Dalam pertunjukan wayang, adegan dimunculkan dengan melibatkan wayang, iringan dan dalang sebagai pengisi suara wayang (dubing) sesuai karakter yang berusaha dimunculkan oleh dalang. Aneka adegan yang biasanya muncul dalam keseluruhan pertunjukan wayang tradisi umumnya diawali dari adegan igel kayonan (permainan kayonan); paruman (rapat); angkat-angkatan (usai rapat); nganda (dialog punakawan); rebong (tarian putri); tetangis (adegan sedih); igel punakawan (tarian punakawan (delem-sangut) dalam wayang tradisi (Riyanto 2018); dan perang (adegan perang). adegan-adegan tersebut dalam pertunjukan wayang Bali tradisi, biasanya telah memiliki tabuh iringan khusus untuk mengiringi setiap adegan tersebut, dan biasanya nama gending dinamakan sama dengan adegannya. Iringan dalam pertunjukan wayang tradisipun biasanya dimainkan oleh para penabuh yang terdiri dari 4 (empat) orang yang memainkan 4 tunggah instrumen gender wayang yang terdiri dari 2 (dua) gender pemade dan 2 (dua) gender kantil.

Wayang Tantri sebagai karya seni wayang kreasi garapan baru atau kontemporer sebagai hasil pergulatan seniman dengan karyanya (Sugiartha, 2015), mewujudkan berbagai konsep estetis yang teramu kedalam pertunjukan wayang yang berpusat kepada sang dalang yaitu, I Wayan Wija. Wayang

Tantri sebagai hasil cipta karya seni oleh dalang I Wayan Wija, dalam pementasannya menunjukkan adanya ciri-ciri estetis yang muncul dalam beberapa adegan wayang yang ditampilkannya. Penggunaan kompetensi/keahlian dalam bervokal dengan nada tinggi sebagai cirikhas Dalang Wija membedakan pertunjukan wayangnya dibanding dalang lain di Bali.

Pentas Wayang Tantri dengan lakon "Bhagawan Kundala Nangun Yadnya" di Banjar Delod Sema, Desa Singapadu-Gianyar oleh Dalang I Wayan Wija merupakan salah satu pementasan wayang yang menyuguhkan penampilan wayang yang mengguah rasa nikmat indah penontonya kala itu. Pola permainan wayang sebagai salah satu tonggak pendukung kesuksesan pementasan wayang oleh Dalang Wija ditampilkan dengan apik dengan memanfaatkan instrumen pengiring berupa gambelan gender rambat laras pelog lima nada yang berpadu dengan instrumen bebatelan.

Hal yang cukup menarik dalam pementasan Wayang Tantri tersebut adalah ketika Dalang Wija menampilkan teknik memainkan wayang bondres dimana Dalang Wija yang dalam posisi memberi suara (dubing) sekaligus menggerakkannya, juga ditambah dengan permainan jimbe dan tamborin yang tersepil di tangan kanannya secara bersamaan. Adegan tersebut nampak sangat menarik ketika dimana dalang lain jarang ada yang bisa melakukan hal tersebut dalam pementasan wayangnya. Kemampuan Dalang Wija dalam mengkombinasikan vokal, gerak wayang dan permainan alat musik

dalam satu adegan tersebut memunculkan pandangan akan tingginya keterampilan Dalang Wija dalam mengemas pertunjukan wayangnya menggunakan teknik berkesenian (*virtuositas*) yang tinggi. Rangkaian teknik bermain oleh Dalang Wija menggunakan elemen-elemen yang terangkum secara kompleks dalam adegan tersebut, nampak memunculkan nilai estetis yang mengacu kepada terpenuhinya rasa nikmat indah para apresiatornya. Kompleksitas teknik bermain yang terangkum dalam satu adegan wayang bondres muncul sebagai suatu daya penggugah rasa nikmat indah tidak hanya dipersembahkan untuk apresiatornya namun juga untuk memuaskan hasrat dan keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda yang khas Dalang I Wayan Wija.

Sebagaimana permainan wayang dan jimbe dalam Wayang Tantri lakon “Bhagawan Kundala Nangun Yadnya” merupakan sebuah bentuk nilai estetis yang muncul melalui daya kreativitas Dalang Wija. Proses menikmati keindahan (*Bali: kelanguan*) dalam karya seni merujuk pada satu prinsip yang menyangkut tentang sesuatu yang dapat memberi rasa kenikmatan yang berbeda dengan kegembiraan lainnya yang berhubungan dengan fungsi (Gie, 2004, hlm. 77-78) menyatakan bahwa, ada tiga unsur-unsur yang menjadi sifat-sifat membuat baik atau indah sesuatu karya seni yang diciptakan seniman menurut Beardsley yaitu: (1) Kesatuan (*unity*) berarti karya seni tersusun secara sempurna bentuknya; (2) Kerumitan (*complexity*) berarti karya dengan variasi atau unsur-unsur yang saling berlawanan atau

mengandung perbedaan secara halus sehingga mewujudkan kesatuan dalam keragaman (*unity in variety*) dan; (3) Kesungguhan (*intensity*) suatu karya seni yang baik harus memiliki suatu kualitas tertentu yang menonjol yang sungguh-sungguh intensif. Estetika dari sebuah bentuk karya seni tidak terlepas dari pembicaraan masalah nilai serta ciri-ciri keindahan yang terdapat dalam karya seni itu. Keindahan artistik merupakan esensi dari karya seni. Sesuatu karya buatan manusia boleh dikatakan hanya menjadi karya seni karena mempunyai nilai estetis, dan setiap karya seni memang khusus diciptakan untuk dinikmati nilai estetisnya (Gie, 2004, hlm. 69).

Berdasarkan latar belakang tersebut selanjutnya penulis menelaah lebih dalam mengenai 1) Wujud Adegan Wayang Bondres Dalam Wayang Tantri sebagai gambaran umum penelitian, dan 2) Estetika Permaian Wayang dan Jimbe oleh Dalang Wija, yang mengkhusus kepada a) Keterkaitan antar elemen-elemen pembentuk adegan bondres wayang tantri; b) Kerumitan Permainan elemen-elemen pada adegan tokoh bondres dalam wayang tantri; c) Penonjolan kreativitas dan kemampuan Dalang Wija pada adegan Tokoh Bondres dalam Wayang Tantri.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam proses penulisan karya ilmiah ini yaitu metode kualitatif. Creswell (2015) mengemukakan bahwa pengantar studi kualitatif dimulai dari identifikasi masalah, kemudian dilanjutkan dengan dikemukakannya tujuan dari riset

kualitatif yang dilakukan (Creswell, 2015 hlm 182). Sejalan dengan definisi tersebut penulis melakukan serangkaian proses yang menggunakan rangkaian-rangkaian proses telaah dalam memperoleh dan menafsirkan secara sistematis bahan-bahan yang dikaji sehingga menghasilkan suatu kesimpulan berdasarkan rumusan masalah (materi) yang diangkat.

Penelitian kualitatif ini dipergunakan jenis data primer berupa hasil dokumentasi video serta wawancara langsung dengan narasumber I Wayan Wija (Dalang Wija) dan data sekunder berupa kepustakaan-kepustakaan terkait yang diaplikasikan langsung pada analisis bahasan yang dikaji yaitu kerumitan dalam teknik pola bermain wayang dan jimbe dalam adegan bondres Wayang Tantri oleh Dalang I Wayan Wija. Adapun data primer dan sekunder didapatkan melalui teknik pengumpulan data yaitu:

Pertama, Observasi langsung yang dilakukan di dua tempat, (1) Br Delod Sema Singapadu-Gianyar pada tanggal 22 Mei 2015 lalu, dilakukan langsung oleh penulis dengan menyiapkan alat-alat berupa media rekam (*handycam*) serta kamera *smartphone* sebagai sarana dokumentasi. (2) Studio wayang I Wayan Wija yang bertempat di Br. Kalah, Desa Peliatan, Ubud, Gianyar, yang dilakukan pada 14 Desember 2017 untuk mengetahui secara langsung sekaligus memperoleh data primer berupa wawancara langsung perihal materi pembahasan yang diangkat.

Kedua, wawancarara tak terstruktur ketika penulis mengajukan pertanyaan yang dirangkum secara umum dan

mengembangkan lagi pertanyaan berdasarkan alur bahasan mengenai bagaimana penggunaan pencahayaan dalam Wayang Tantri. Melalui metode wawancara ini didapatkan rekaman berdurasi 1,5 Jam yang isinya membahas mengenai konsep kerumitan dan pola-pola permainan seperti apa yang dilakukan oleh Dalang Wija dalam pementasan Wayang Tantrinya di Banjar Delod Sema, Desa Singapadu Gianyar pada tanggal 22 Mei 2015. Kemudian video Wayang Tantri lakon "*Bhagawan Kundala Nangun Yadnya*" oleh penulis dengan durasi kurang lebih 2 Jam yang direkam langsung oleh penulis menggunakan *handycam* serta media rekam berupa *smart phone* yang mendokumentasikan *photo* wayang bondres yang muncul dalam adegan yang dikaji.

Ketiga, Kepustakaan yang dilakukan dengan menelaah buku, artikel serta hasil kajian lainnya di antaranya *Proseding Seminar Nasional Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal* yang didapatkan atas pemberian dan budi baik I Nyoman Sedana (Guru Besar bidang teater tradisional Intitut Seni Indonesia [ISI] Denpasar), *Buku Ajar Estetika Pedalangan* yang diberikan oleh penulis yaitu I Made Marajaya (Dosen Pedalangan Institut Seni Indonesia [ISI] Denpasar) dan beberapa kepustakaan lainnya yang didapatkan penulis dari pihak-pihak lain yang mendukung proses kajian yang dilakukan.

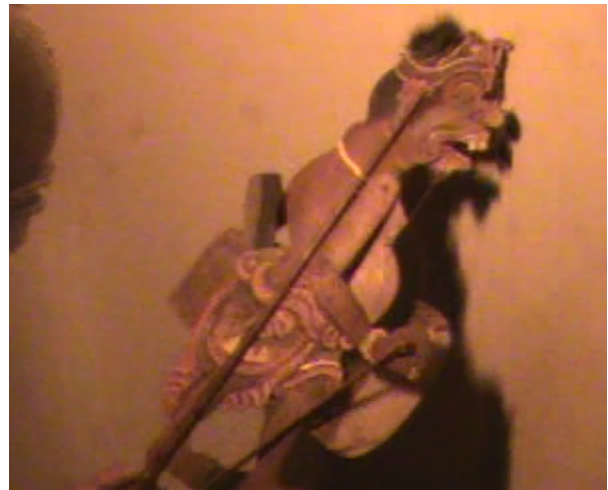
HASIL DAN PEMBAHASAN

Wayang Tantri lakon '*Bhagawan Kundala Nangun Yadnya*' yang ditampilkan oleh Dalang

Wija pada tanggal 22 Mei 2015 di Banjar Delod Sema, Singpadu-Gianyar, merupakan sebuah pertunjukan wayang garapan baru (kreasi) oleh Dalang I Wayan Wija yang menampilkan wayang dengan rupa-rupa hewan beranatomi manusia atau tegak berdiri. Pertunjukan Wayang Tantri berdurasi 2 jam tersebut pada dasarnya terbangun atas beberapa adegan wayang yang teraplikasi kedalam struktur lakon 2 (dua) babak, sebagaimana pementasan wayang tradisi. Pementasannya wayang tradisi yang mulanya mengambil lakon seputar Mahabharata dan Ramayana oleh Dalang Wija kemudian diolah dengan mengambil cerita baru yang berdasar pada Kidung Tantri Nandakaharana atau Tantri Pisacaharana. Perbedaan cerita itulah selanjutnya menjadi landasan Dalang Wija dalam mengemas wujud pertunjukannya sehingga menjadilah Wayang Tantri sebagai wayang garapan baru (kreasi)

Pentas Wayang Tantri lakon Bhagawan Kundala Nangun Yadnya oleh Dalang Wija ditampilkan dengan memaksimalkan pemunculan daya estetisnya dengan kemampuan berkesenimanannya yang tinggi yang dapat diamati melalui salah satu adegan wayang bondresnya. Adegan bondres berdurasi 7 (tujuh) menit tersebut menampilkan 3 wayang bondres diantaranya: (1) Wayang Pemain Kendang; (2) Wanita *Sexy*; (3) Nenek Lincah. Hal yang menarik adalah ketika Dalang Wija menggunakan alat musik jimbe yang merupakan drum kulit satu sisi yang didukung oleh penggunaan tamborin.

Sebagaimana struktur pentas adegan bondres tersebut terdiri dari beragam elemen



Gambar 1. Tokoh Bondres Wayang Bermain Kendang
Sumber: Dokumentasi I Dewa Ketut Wicaksandita, 2018



Gambar 2. Tokoh Bondres Wayang Wanita Sexy
Sumber: Dokumentasi I Dewa Ketut Wicaksandita, 2018



Gambar 3. Tokoh Bondres Wayang Nenek Lincah
Sumber: Dokumentasi I Dewa Ketut Wicaksandita, 2018.



Gambar 5. Bentuk Alat Musik Tamborin Sebagai Salah Satu Elemen Pembentuk Adegan Bondres Dalam Wayang tantri



Gambar 6. Bentuk Cepala (alat pemukul kotak (keropak) wayang)

Sumber: <http://wikipedia.jimbe, 2018>.

pembangun adegan pertunjukan wayang diantaranya adalah tiga buah wayang bondres; vokal berupa suara wayang; cepala untuk aksen gerak wayang; teknik bermain wayang dengan satu tangan; serta alat musik berupa jimbe dan tamborin jenis kecek yang kesemuanya diramu melalui teknik bermain Dalang Wija.

Banyaknya instrumen pentas yang dipakai dan diolah dengan teknik bermain yang cukup kompleks oleh Dalang Wija, memunculkan sebuah dinamika adegan yang memicu rasa nikmat indah para pemirsa (*audiens*) yang menyaksikan pertunjukan Wayang Tantri khususnya pada bagian adegan bondres oleh Dalang Wija. sebagaimana dokumentasi pada adegan tersebut dapat disimak pada gambar 1,2,3,4 dan 5.

Transkrip Adegan Tokoh Wayang Bondres dalam Wayang Tantri

Wayang Bondres Pemain Kendang

SIje ye teke biin polone, jeg gedeg basange, basang gedeg sajan. Jeg tukang kendang dogen pedidian. Baah jeg jani jalan ngaturang ayak, be jeg juang onyang polone. Jek mekendang malu,

dadi be kendang,.....(wayang bermain kendang).... nyen to ngepyakang lime to? Konden ngude be ngepyakang lime, cobak gen neh nyak je asane keto? (Adegan wayang bermain kendang).... dedut..de tang..tekteng...teketang.....de....dut.... de.....(dalang bermain kendang jimbe sambil mendubing wayang bondres, penonton memberi tepuk tangan).....bungute gen kapak...kapak... duh ije ye ne nah? Ije ye selip ne? Oooo timpaline baan tukang kempure,,,uyut to? Be nyak gede gede tekane jani jeg uyut tukang gonge...nah ngiggel.. ngigel nae luhne...nee la lo leng...nee la lo leng..... iii sing mekejang to.... nee la lo leng..... nee la lo leng..... de dut..de tang..tekteng...teketang.....de....dut....de... sing isinine gong di ah?...neeh alih..alih luh ne....

Terjemahan:

Di mana lagi semua ini...?, huuh benci sekali, benci sekali aku. Pemain kendang saja sendiri di sini. Waah kalau begitu sendiri saja aku menghaturkan persembahan, walau semua aku instrumen aku yang memainkan. Ah bermain kendang saja lebih baik, hmm mungkin kendang sendiri,.....(wayang bermain kendang).... siapa yang bermain kopyakan itu? belumlah permainan dimulai sudah bermain kopyak, coba saja bermain kendang siapa tau berhasil? (Adegan wayang bermain kendang)....de dut..de tang.. tekteng...teketang.....de....dut....de..... (dalang bermain kendang jimbe sambil mendubing wayang bondres, penonton memberi tepuk tangan).....mulutku saja yang bersuara 'kapak'...'kapak'...duh kemana jadinya ini ya? Di mana tersilap ini ya? Oooo ditemani oleh juru kempur,,,ribut

itu? sudah kemudian bagus diganggu oleh juru gong pula...baiklah menari..menari lah para wanita...nee la lo leng...ne la lo leng.....iiii yiiih tak semua nampak menari!!.... nee la lo leng..... nee la lo leng..... nee la lo leng..... de dut..de tang..tekteng... teketang.....de....dut....de... kenapa tak di imbuih suara gong? gong di ah?...neeh alih.. alih luh ne....

Wayang Bondres Wanita Sexy

Deng...Deng...Ding...Dong...Deng...Deng.. Ding...Dang Dung Deng.....mai...mai ngyah ee, de ngoyong... mai...mai ngayah e...ne be ade tukang kendang. Gambelin cang iiii....Ding Dong Lang Siiir...Tukang Solinge engken to? Orin muruk kapah-kapah...Ding Lang Dong Dang Dong Ding....(Dalang Wija memainkan wayang sembari mendubing dan memainkan jimbe, cepala serta tamborin) kletakne benehang nae pak dalang, benehang kletak ne,,,ken ken je patutne..... Ding Lang Dong Dang Dong Ding...(Dalang bermain wayang dan alat musik berkolaborasi dengan penabuh)...ne ulian di udara ne...lautang ngiggel de lek...

Terjemahan:

Deng...Deng...Ding...Dong...Deng...Deng.. Ding...Dang Dung Deng.....Ayo kemari menghaturkan bakti (korban suci)...Ayo mari berbakti (menghaturkan korban suci)... ini sudah ada juru pemain kendang. Iringi dengan musik tarian ku....Ding Dong Lang Siiir...Pemain suling bagaimana gerangan? Diberitahu agar latihan sesekali.... Ding Lang Dong Dang Dong Ding....(Dalang Wija memainkan wayang sembari mendubing dan

memainkan jimbe, cepala serta tamborin). Kletak (bunyi cepala) tolong diperbagus pak dalang...dilakukan sebagaimana sebaiknya....Ding Lang Dong Dang Dong Ding....(Dalang bermain wayang dan alat musik berkolaborasi dengan penabuh)...ini karena aku pernah memiliki pengalaman di udara ne ulian di udara ne...ayo mari menari, jangan malu....

Wayang Bondres Wanita Tua Lincih

Ndang ..ndong..ndang dong ding dung deng dong ding....(Dalang Wija memainkan wayang sembari mendubing dan memainkan jimbe, cepala serta tamborin)...pang maan gen ngayah.....

Terjemahan:

ding dung deng dong ding....(Dalang Wija memainkan wayang sembari mendubing dan memainkan jimbe, cepala serta tamborin)... walau demikian biar lah, yang penting aku mendapat bagian untuk menghaturkan sembah bakti....

Bentuk ketiga wayang yang muncul dalam adegan bondres tersebut ialah kulit sapi yang ditatah dan diberikan tangkai serta ditarikan dibelakang *kelir* (tabir) dengan memanfaatkan media *blencong* (damar) dan ditarikan di belakang *kelir* (tabir). Wayang tantri yang merupakan wayang garapan baru (kreasi) (Wicaksandita, 2018), merupakan wayang kulit yang telah mengalami perubahan dalam bentuk dan struktur wayang serta struktur pertunjukanya. Walau telah terdapat perubahan sebagaimana disebutkan diatas, pada dasarnya konsep

pementasan Wayang Tantri oleh Dalang Wija masih mengikuti konsep pertunjukan wayang tradisi yaitu Wayang Parwa dan Wayang Ramayana di mana konsep tersebut tampak dari penggunaan *blencong* atau *damar* api guna memunculkan rupa-rupa wayang di kelir serta menggunakan pengiring musik berupa *gender rambat* berlaras *pelog* lima nada berbilang 14 (empat belas) yang terkombinasi dengan *gambelan bebatelan* yang terdiri dari *kajar*, *kempur*, *klenang*, *kendang*, *trenteng*, *suling*, dan *kecek*. Instrumen tersebut kemudian didukung oleh masing-masing pemain musik yang memainkan satu alat musik yang sangat berperan menghidupkan suasana latar pada pentas Wayang Tantri.

Modernisasi sebagai motor pembaharuan di Bali, secara implisit akan membawa pengaruh budaya Barat, masuk ke dalam repertoar kesenian Bali khususnya seni pewayangan, karena seni pewayangan ini sifatnya sangat kreatif dan adaptif (Seramasara, 2005, hlm. 06). Hal tersebut terefleksi melalui masuknya teknologi yang memengaruhi bentuk wayang dan kreativitas Dalang Wija di mana berikutnya berimbas pada penambahan elemen-elemen pendukung pentasnya selain dari pada penggunaan alat musik tradisi yang telah terpadu menjadi pengiring tetap pementasan Wayang Tantri. Penambahan jimbe dan tamborin yang merupakan alat musik modern merupakan salah satu bentuk modifikasi tambahan dalam adegan bondres oleh I Wayan Wija. Sebagaimana struktur dalam peletakan berbagai elemen-elemen pendukung adegan tersebut dapat dilihat pada gambar 7.



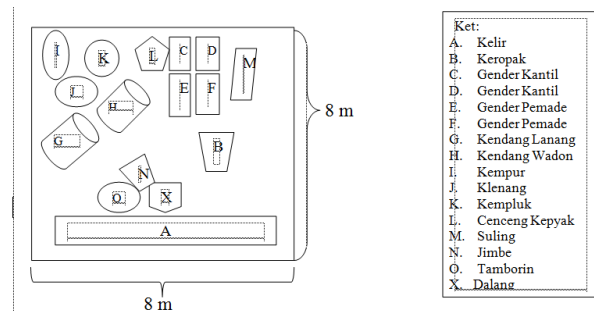
Gambar 7. Struktur Setting Elemen Pendukung Adegan Bondres Wayang Tantri

Sumber: Dokumentasi I Dewa Ketut Wicaksandita, 2018



Gambar 8. Dalang Wija memainkan wayang bondres sembari memainkan jimbe dan tamborin

Sumber: Dokumentasi oleh I Dewa Ketut Wicaksandita, 2018.



Ket: m = meter

Gambar 9. Skema Struktur Setting Dalam Adegan Bondres Wayang Tantri

Sumber : I Dewa Ketut Wicaksandita, 2018.

Estetika Adegan Bondres dalam Wayang Tantri

Wayang Tantri dengan Lakon Bhagawan Kundala Nangun Yadnya secara visual sebenarnya disaksikan dari depan *kelir*. Sepintas visual nampak depan adegan bondres dalam pentas wayang tersebut terlihat biasa saja, namun dari balik *kelir*, akan jelas nampak

bagaimana Dalang Wija yang menonjolkan kreativitasnya melalui keterkaitan elemen-elemen pertunjukan wayang seperti tiga tokoh wayang bondres, alat musik, vokal, cepala oleh Dalang Wija yang menjadi sebuah kesatuan dalam adegan wayang bondres. Bagi beberapa kalangan tertentu khususnya dalang, adegan ini diilhami sebagai pemunculan suatu bentuk keindahan/estetika dalam pertunjukan wayang kulit Bali, sebab adegan ini merupakan aplikasi dari konsep *rame* yang merupakan bentuk estetika itu sendiri khususnya dalam pertunjukan Wayang Bali. Sebagaimana konsep *rame* sebagai sebuah ciri-ciri keindahan yang muncul dalam adegan bondres Wayang Tantri (Marajaya, 2015 hlm 54) mengatakan bahwa konsep *rame* dalam pertunjukan wayang muncul pada beberapa adegan diantaranya, tabuh iringan, tari kayonan, penglangkara, angkat-angkatan dan perang. Pemahaman akan konsep *rame* sebagai sebuah ciri-ciri estetis dalam sebuah pertunjukan wayang dapat bermakna bagaimana dalang dan kru pendukung wayangnya dapat memeriahkan suasana pertunjukan melalui penampilan berbagai elemen yang terpadu kompleks dalam kesatuan rangkaian yang saling membutuhkan, tentunya untuk menuju konsep keseimbangan (Qodri, 2018).

a) Keterkaitan Elemen-Elemen Pembentuk Adegan Bondres Wayang Tantri

Pada pembahasan sebelumnya telah diuraikan beragam elemen yang ada dalam adegan bondres Wayang Tantri. Hal yang menjadi perhatian khususnya dalam adegan bondres tersebut adalah, bagaimana elemen-

elemen tersebut saling membutuhkan dan saling memiliki keterkaitan antara satu sama lain sehingga memunculkan apa yang disebut keindahan. Dalam hal ini dasar dari ditelaahnya keterkaitan tersebut muncul dari pendapat Hunter Mead yang mengatakan bahwa, nilai estetis (atau nilai keindahan) dapat dibedakan menjadi tiga ragam, yaitu: (1) *Sensuous* (ragam inderawi), ini adalah keindahan yang terjadi dari warna-warna, susunan, dan nada yang diserap melalui indera; (2) *Formal* (ragam bentuk), ialah keindahan yang terjadi dari semua macam hubungan seperti misalnya kesamaan, kemiripan, atau kontras; (3) *Associative* (ragam perserikatan), yaitu nilai estetis yang memberi arti tertentu yang dikaitkan dengan dengan hal-hal lain (benda, ide, atau kejadian) (Gie, 2004, hlm. 74).

Sebagaimana nilai-nilai estetis oleh Hunter Mead, berbagai elemen pembentuk adegan bondres yang terjalin dan terpadu memunculkan nilai estetis yang tampak melalui keterkaitan ragam bunyi, ragam gerak, ragam bentuk, ragam visual dan ragam benda yang ada dalam adegan wayang bondres tersebut.

Dalang sebagai fokus utama dalam pertunjukan wayang, berperan sebagai sutradara sekaligus pelaku utama dalam pertunjukan wayang. Dalang Wija dengan kemampuan multitalentanya berupa kemampuan bervokal, bermain wayang, dan bermain alat musik menjadi poros utama dalam fokus terhadap pemunculan nilai estetis khususnya dalam adegan bondres Wayang Tantri lakon Bhagawan Kundala

Nangun Yadnya tersebut. Keterkaitan antara Dalang Wija dan pemunculan nilai estetis dalam adegan bondres tidak dapat dipisahkan. Berdasarkan elemen-elemen pendukung garap adegan bondres berupa wayang, cepela, jimbe, dan tamborin digerakkan dan memunculkan bunyi dalam permainan yang dilakukan oleh Dalang Wija pada adegan tersebut, pun para pengiring instrumen pertunjukan wayang dalam pentas Wayang Tantri bergerak dan menabuh alat musik yang dipegangnya masing-masing atas dasar berbagai wangsit atau aba-aba dari Dalang Wija. Salah satu contoh bahwa Dalang Wija menjadi *center/pusat* penggerak dalam pertunjukan wayangnya, muncul dalam dialog yang *di-dubbing* dalam tokoh Wayang Bondres Wanita *Sexy* oleh Dalang Wija sendiri, di mana dialog tersebut bermakna perintah yang ditujukan kepada penabuh, serta berupa monolog yang ditujukan kepada dirinya sendiri. Khusus monolog tersebut muncul pula sebagai sebuah kreativitas yang tergambar sebagai tokoh wayang yang berbicara kepada dalang, disatu sisi dalang yang memberikan dubing kepada wayang tersebut. Dialog yang muncul dapat disimak sebagai berikut:

Wayang Bondres Wanita Sexy

Deng...Deng...Ding...Dong...Deng...Deng.. Ding...Dang Dung Deng.....mai..mai nyah ee, de ngoyong... mai...mai nyah e...ne be ade tukang kendang. Gambelin cang iiii....Ding Dong Lang Siiiiir...Tukang Solinge engken to? Orin muruk kapah-kapah...Ding Lang Dong Dang Dong Ding....(Dalang Wija memainkan wayang sembari mendubing dan memainkan jimbe, cepala

serta tamborin) kletakne benehang nae pak dalang, benehang kletak ne,,,ken ken je patutne..... Ding Lang Dong Dang Dong Ding...(Dalang bermain wayang dan alat musik berkolaborasi dengan penabuh)...ne ulian di udara ne...lautang ngiggel de lek...

Monolog Tokoh Wayang Bondres Wanita

Sexy

di-dubbing oleh Dalang Wija.

Wayang Bondres Wanita Sexy

Deng...Deng...Ding...Dong...Deng...Deng.. Ding...Dang Dung Deng.....Ayo kemari menghaturkan bakti (korban suci)...Ayo mari berbakti (menghaturkan korban suci)...ini sudah ada juru pemain kendang. Iringi dengan musik tarian ku....Ding Dong Lang Siiiiir...Pemain suling bagaimana gerakan? Diberitahu agar latihan sesekali.... Ding Lang Dong Dang Dong Ding....(Dalang Wija memainkan wayang sembari mendubing dan memainkan jimbe, cepala serta tamborin). Kletak (bunyi cepala) tolong diperbagus pak dalang...dilakukan sebagaimana sebaiknya....Ding Lang Dong Dang Dong Ding....(Dalang bermain wayang dan alat musik berkolaborasi dengan penabuh)...ini karena aku pernah memiliki pengalaman di udara ne ulian di udara ne...ayo mari menari, jangan malu....

Arti Monolog Tokoh Wayang Bondres

Wanita Sexy

di-dubbing Oleh Dalang Wija

Dapat disimak dari salah satu kalimat dubbing yang digaris bawah, bahwa hal yang muncul dari artian kalimat tersebut mengamanatkan bahwa terjadi dualisme makna yang saling terkait. Pertama, Dalang

Wija dalam posisinya sebagai dalang sekaligus pemain cepala, membuat sebuah pemahaman terhadap penonton bahwa Wayang Wanita *Sexy* seolah-olah berbicara kepadanya untuk meningkatkan ketepatan tempo dan memperindah permainan cepala sebagai sebuah benda yang memberikan aksentuasi kepada gerak Wayang *Sexy* tersebut. Kedua, permainan cepala dengan aksen *berbunyi (tak)* yang mengikuti irama jimbe dan instrumen gambelan pengiring tidak akan memiliki tujuan pola bermain apabila tidak ada wayang bondres Wanita *Sexy* dengan pusat Dalang Wija sebagai pemainnya.

Pemanfaatan *blencong* sebagai media pemunculan siluet/bayangan wayang juga memegang peran yang sangat vital dalam konteks pemunculan sebuah adegan wayang yang utuh dalam pementasan wayang tersebut sebagaimana dikatakan Murgianto dkk, bahwa penggunaan lampu (pencahayaan) dalam teater oleh seyogyanya memperhatikan beberapa aspek diantaranya jenis lampu, warna, intensitas, penggerak lampu. Disadari atau tidak, bahwa penggunaan *blencong* sebagai sebuah pencahayaan secara visual dapat memunculkan sebuah bayangan wayang yang tampak lebih hidup. Hal ini dikarenakan *blencong* yang memunculkan api sebagai sumber cahayanya, hidup dan bergerak secara dinamis sepanjang minyak dan sumbu kompor sebagai mediator tetap dapat terbakar, serta api yang muncul ditiup angin dari segala arah dalam posisinya yang terletak tepat di tengah-tengah di antara dalang dan *kelir* (Padmodarmaya, 1983, hlm. 111-138). Keterkaitan dalam penggunaan

blencong ini tidak dapat dibantah merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan di dalam pemunculan tokoh-tokoh wayang guna kesempurnaan adegan tersebut. Bisa saja ketika itu Dalang Wija mempergunakan lampu atau pencahayaan lainnya sebagai sumber cahaya pokok namun berdasarkan keterangannya bahwa, api sebagai simbol kehadiran Dewa Brahma dalam pementasan wayang, dalam pandangannya ialah merupakan sebuah bentuk pelestarian akan konsep magis dan religius yang ada dalam pertunjukan wayang sebagaimana yang tertulis dalam lontar atau pustaka suci Dharma Pewayangan (wawancara, 14 Desember 2017).

Keterkaitan antara penonton dan berbagai pemunculan elemen kreatif oleh Dalang Wija pada adegan wayang bondres dari visual tampak depan dapat dinikmati rupa wayang yang menari dan berbentuk bayangan ditambah suara dalang serta instrumen gambelan pengiringnya sebagaimana dikatakan oleh Mead *sensuous* (ragam indrawi). Sementara penikmatan yang berhubungan dengan asosiatif (ragam perserikatan) yang memunculkan keterkaitan antara penikmat seni dan seni itu sendiri baru nampak apabila penonton mengalihkan posisi ke belakang panggung dimana para seniman bekerja menampilkan pertunjukan wayang khususnya adegan bondres pada wayang tantri ini. Seniman yang dalam Wayang Tantri khususnya membahas adegan Bondres memunculkan berbagai teknik bermain diantaranya permainan alat musik dan wayang mempengaruhi pandangan subyektif dari penonton akan keindahan yang disaksikan

dan dirasakannya ada pada adegan tersebut. Rasa nikmat indah penonton yang semulanya terbangun atas pengalamannya belajar dan menyaksikan berbagai hal terkait dengan kesenian memberi kesan khusus yang muncul sejak menyaksikan pertunjukan khususnya adegan bondres Wayang Tantri ini. Penulis dan beberapa penikmat yang sekaligus mengamati adegan Wayang Tantri pada saat itu dibuat sangat terpujau dengan pemunculan teknik bermain multitalenta yang dilakukan oleh Dalang Wija dan kru-nya. Hal yang sejatinya membuat keterpujukan pada adegan yang nampak biasa muncul dalam beberapa pentas wayang tersebut tidak hanya terletak pada penikmatan nilai sensual namun lebih pada nilai asosiatifnya, yaitu ketika penonton/apresiasi yang merasakan bahwa teknik Dalang Wija dalam memainkan wayang, alat musik dan bervokal pada waktu bersamaanlah yang memunculkan nilai estetis tersebut. I Komang Sudirga yang merupakan salah seorang apresiasi sekaligus akademisi seni di Institut Seni Indonesia Denpasar dalam proses penelitiannya sempat mendokumentasikan dan mengapresiasi teknik bermain Dalang Wija (Sudirga, 2015, hlm. 90).

b) Kerumitan Permainan Elemen-Elemen Pembentuk Adegan Tokoh Bondres dalam Wayang Tantri

Dalang dalam posisinya sebagai seorang sutradara yang mengkoordinasikan pergerakan berbagai elemen pendukung sekaligus pemain wayang, menempatkan posisi dalang tersebut sebagai titik pusat perhatian dalam menyukseskan sebuah pertunjukan

wayang. Dalam proses menikmati rangkaian adegan dalam pertunjukan wayang seorang dalang dituntut mempunyai kemampuan yang memadai dalam menampilkan dengan maksimal elemen-elemen pembentuk adegan dalam pertunjukan wayang. Dalam beberapa fenomena pertunjukan wayang, pemunculan sebuah kreativitas dituntut harus mendidik dan menghibur penontonnya, maka dapat dikatakan penampilan dalang dengan teknik bermain/berkesenian (vituositas) yang tinggi menjadi titik tumpu kesuksesan pertunjukan wayang tersebut.

Adegan bondres Wayang Tantri, pemunculan kreativitas berupa penggunaan jimbe, tamborin sembari mendubing dan memainkan wayang membutuhkan kemampuan dan talenta yang multi/banyak. Pertanyaan yang cukup menggelitik adalah apa dan bagaimana teknik yang muncul dan terpadu secara kompleks dalam adegan bondres Wayang Tantri oleh Dalang Wija. Kerumitan/kompleksitas pemunculan keindahan dalam adegan wayang bondres pada akhirnya bermuara pada bagaimana Dalang Wija melalui kemampuan/skill yang dimiliki bermain dengan ide-ide dan eksperimen yang terkonsep akibat dari pengalaman berkreativitasnya sendiri. Perlu diketahui bahwa salah satu alasan pemunculan kreativitas menggunakan alat-alat tambahan pada adegan tertentu seperti halnya adegan bondres yang menggunakan tambahan penggunaan alat musik jimbe dan tamborin, muncul disebabkan karena Dalang Wija ingin menguji batas kemampuannya dalam berkesenian. Selain dari pada itu salah

satu kendala yang dihadapi Dalang Wija dalam proses kreativitasnya adalah susahnya mencari dan mengupulkan anggota kru pengiring instrumen musik guna pementasan Wayang Tantri khususnya (wawancara 14 Desember 2017).

Kompleksitas permainan elemen-elemen pendukung atau pokok dalam Wayang Tantri oleh Dalang Wija dirasa menjadi solusi yang tepat untuk solusi pemunculan kreativitas dan permasalahan yang dihadapinya sebagaimana hasil wawancara penulis sebelumnya. Dalam adegan tersebut dapat dipaparkan bahwa terdapat elemen pokok dan elemen tambahan yang terpadu memebentuk adegan tersebut dalam pemunculan kreativitas Dalang Wija. Elemen pokok diantaranya adalah permainan wayang, tembang/vokal, dan permainan wayang. Sementara elemen tambahan adalah permaianan jimbe dan tamborin.

Pada prosesnya, pertama, wayang dimainkan dengan menyatukan batang utama dan tangan bagian bawah (*bongkol*) dengan menggegam menggunakan jari kelingking, jari manis dan jari tengah, sementara jari telunjuk dan ibu jari memberi aksen pada gerakan tangan wayang yang berpusat pada batang bambu yang memegang poros tangan wayang. Kedua, jimbe dipukul dengan menggunakan telapak tangan kanan yang pada bagian pergelangannya telah disematkan tamborin yang telah dimodifikasi sehingga mempunyai pegangan khusus guna diselipkan pada pergelangan tangan Dalang Wija, sehingga pada perminanya tamborin secara otomatis akan mengeluarkan suara khas berbunyi "...kecrek...kecrek...kecrek..." ketika dentuman

suara jimbe berbunyi akibat permainan pukulan tangan kanan Dalang Wija. Ketiga, guna memberi *dubbing* vokal pada wayang, Dalang Wija sedikit mendongakkan kepala agara suara Dalang Wija dapat terjangkau oleh *microfone*. Keempat, *cepala* yang terbuat dari kayu akan menghasilkan suara dengan aksen "...tak..." *cepala* yang dijepit diantara ibujari kaki kemudian dimainkan dengan memberi sedikit gerakan pendorong kearah kotak wayang yang telah dirancang sedemikian rupa agar dapat saling bersahutan dengan benturan cepala. Benturan yang menimbulkan bunyi "...tak...blag...tak...blag..." dimunculkan dengan mengikuti irama pada gambelan. Apa yang dilakukan oleh Dalang Wija melalui proses kreatif sebagaimana disebutkan tadi, juga dilakukan oleh dalang-dalang di luar Bali, salah satunya tertuang dalam bentuk gerak wayang golek Sabet ibingan. Sabet ibingan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerak-gerak wayang sebagai hasil dari gerak olahan (direkayasa) untuk diperindah menjadi suatu gerakan tarian yang lebih menarik berdasarkan rasa estetik harmoni dengan bunyi tepakan kendang dang gending iringan (bunyi gamelan) (Cahya, dkk. 2012 hlm 17)

Kombinasi berbagai elemen bunyi-bunyian dari alat musik dan vokal dalang pada adegan wayang bondres menyebabkan adanya suatu perpaduan yang harmoni dan menampakkan keunikan ketika dicercap oleh telinga penoton. Segera setelah adegan tersebut mulai apresiasi dari penonton berupa tepuk tangan yang cukup meriah saling bersahut-sahutan. Hal tersebut memaknai

estetika nikmat indah oleh penonton telah tercapai.

c) Penonjolan Kreativitas dan Kemampuan Dalang Wija pada Adegan Tokoh Bondres dalam Wayang Tantri

Adanya ciri khas yang nampak pada adegan wayang bondres oleh Dalang Wija seperti, ekspresif, individual dan unik mengindikasikan bahwa, terdapat perpaduan secara halus yang apabila disimak secara kasat mata akan tidak tampak sebagai sesuatu yang ingin ditunjukkan Dalang Wija namun sejatinya merupakan sebuah maksud yang sebenarnya menjadi hal yang benar-benar ingin Dalang Wija tunjukkan. Kreativitas yang tertuang kedalam wujud rupa, dalam hal ini ialah proses bermain mengamanatkan bahwa setiap perbuatan dan langkah dalam adegan tersebut merupakan refleksi atas apa yang selama ini menjadi tantangan besar bagi individu Dalang Wija. Apa yang ia pentaskan pada adegan bondres Wayang Tantri Lakon Bhagawan kundala bukanlah sebuah spontanitas atas improvisasi atas perwujudan ilham yang muncul tiba-tiba pada saat ia telah berada dibelakangan kelir. Namun jauh hari sebelum pementasan dimulai, Dalang Wija telah mengkonsep sedemikian rupa bentuk adegan tersebut, dan melatih dirinya seintensif mungkin demi dapat menunjukkan sebuah kreativitas yang berbeda dari para seniman Dalang lainnya. Dapat dikatakan Dalang Wija telah melakukan sebuah proses 'perwujudan' pada adegan Wayang Bondres yang telah ia pentaskan pada Wayang Tantri lakon "*Bhagawan Kundala Nangun Yadnya*"

Sebagaimana pemahaman atas proses perwujudan yang menciptakan sesuatu yang tidak ada menjadi ada, tercermin melalui konsep penonjolan sebuah aktifitas yang sebelumnya belum pernah dilakukan oleh dalang manapun. Terkait dengan bagaimana seorang personal dalang mampu berusaha dan mendobrak batas kemampuan dirinya untuk mencapai apa yang menjadi rencana pencapaian atas kekusaran yang menganggu nurani dan batin Dalang Wija untuk segera ingin diwujudkan. Hal inilah yang oleh penulis terlihat sebagai sebuah bentuk kreativitas murni, terlepas dari bagaimana sempurna atau tidaknya setiap elemen yang dimunculkan dan berpadu dalam adegan bondres tersebut, yang oleh Dalang Wija tertampak sebagai seorang individu yang kreatif yang sebenarnya ingin ia sampaikan khususnya pada adegan bondres tersebut. Mengenai individu kreatif, Jackob Sumardjo (2000, hlm. 53) mengatakan:

...Manusia kreatif adalah manusia yang memiliki kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif antara lain kesigapan menghasilkan gagasan baru. Gagasan baru itu tentu baru muncul kalau seseorang telah mengenal secara jelas gagasan yang telah ada dan tersedia dalam lingkungan hidupnya. Tanpa mengenal dan menguasai budaya di tempat dia hidup, tak mungkin muncul gagasan baru.

Gagasan kreatif umumnya adalah gagasan asli, otentik, unik milik dirinya. Gagasan itu berbeda dan lain dari gagasan yang telah ada, yang telah lazim. Inilah yang membuat lahirnya gagasan baru dapat

ditolak lingkungannya, hanya karena tak lazim, lain dari yang lain. Kontroversi lahirnya gagasan baru menunjukkan adanya unsur kreativitas di dalamnya.

Orang yang kreatif juga orang yang sanggup melakukan berbagai pendekatan dalam menghadapi persoalan. Orang kreatif adalah penjelajah mental, terbuka, bebas sembari 'bermain' di dalam kemerdekaannya itu. Orang kreatif bukan orang fanatik buta yang terpaku dalam suatu gagasan baku. Pada dasarnya orang kreatif itu orang yang menjunjung tinggi kebebasan. Ia sanggup menerima hal yang berbeda dengan gagasannya. Bahwa kebenaran itu relatif. Masalahnya apakah 'kebenaran' yang selama ini ada dapat menjawab persoalan yang muncul...

Sejauh pengalaman penulis berkecimpung dalam dunia pedalangan, lazimnya seorang dalang dalam kapasitasnya mementaskan wayang, hanya akan berfokus kepada vokal, gerak dan cepala saja, itupun untuk memiliki keharmonisan anatara dalang dan pendukung lainnya diperlukan konsentrasi yang tinggi sehingga alur struktur dalam pementasan wayang tersebut benar-benar dapat tersusun secara harmoni sebagaimana pakemnya. Namun dalang wija menampilkan suguhan yang berbeda melalui kombinasi permainan kendang dan tamborin pada adegan tersebut. Kosentrasi tinggi dan kebiasaan mementaskan hal tersebut menjadi kunci utama kemaksimalan guna mencapai harmoni/seimbang atas kemunculan ragam elemen yang sampai pada pemuasan

rasa nikmat indah bagi Dalang Wija dan penontonya.

Sebagaimana seniman kreatif memunculkan ide/gagasan, Dalang Wija memunculkan idenya dalam mengombinasikan berbagai elemen kedalam struktur pentas yang dikonsep dan ditata melalui proses latihan yang cukup lama. Sedana mengungkapkan bahwa ide bersama rasa yang muncul dari (art director-nya) mentransformasikan pengalaman tersebut kedalam rancangan, konsep atau skenario yang melandasai suatu pembentukan karya seni, baik seni rupa, desain maupun seni pertunjukan (Sedana, 2016, hlm. 43).

Untuk mencapai hal tersebut Dalang Wija pun kerap melakukan latihan-latihan secara personal, sembari mengekspresikan diri dalam kebebasannya merancang dan menyempurnakan konsep kerumitan pada adegan bondres tersebut. Sebagaimana hal itu terwujud, penulis lihat melalui hasil observasi yang menampakkan sebuah kelir dengan berbagai instrumen pentas di dekat kamarnya. Hal ini menunjukkan bahwa setiap ide yang terlintas menggelitik rasa ingin tahunya untuk segera diwujudkan sehingga ia harus ada sedekat mungkin dari elemen-elemen penunjang keberhasilannya. Dalang sebagai fokus utama dalam pertunjukan wayang, berperan sebagai sutradara sekaligus pelaku utama dalam pertunjukan wayang. Dalang Wija dengan kemampuan multitalentanya berupa kemampuan bervokal, bermain wayang, dan bermain alat musik menjadi poros utama dalam fokus terhadap pemunculan nilai estetis.



Gambar 10. kelir lengkap dengan pencahayaan, jimbe beserta tamborin

Sumber: Dokumentasi I Dewa Ketut Wicaksandita, 2018



Gambar 11. Tampak Depan tempat latihan dan mengekspesikan diri oleh Dalang Wija

Sumber: Dokumentasi I Dewa Ketut Wicaksandita, 2018.

PENUTUP

Adegan bondres yang merupakan sebuah adegan yang muncul sebagai penghibur, dalam pentas Wayang Tantri lakon Bhagawan Kundala Nangun Yadnya dipentaskan dengan sebuah bentuk kreativitas yang tidak pernah dimunculkan oleh dalang-dalang lain di Bali. Melalui observasi selanjutnya diketahui bahwa apresiasi penonton berupa tepuk tangan yang mengindikasikan bahwa terpenuhinya rasa

nikmat indah oleh penonton disebabkan karena penyerapan nilai-nilai estetis dalam adegan tersebut telah berhasil menghibur penonton. Pembicaraan mengenai estetika adegan bondres wayang tantri tidak bisa terlepas dari bagaimana wujud visual dari adegan bondres tersebut.

Melalui penelitian ini diketahui bahwa wujud adegan bondres ialah kemunculan tiga tokoh wayang Bali berbentuk dua dimensi yaitu; tokoh pria bermain kendang, wanita *sexy*, dan nenek tua lincah. Struktur yang membangun adegan bondres tersebut ialah terdiri dari, tiga buah wayang, alat musik jimbe dan tamborin, yang dimainkan menggunakan teknik bermain dan kombinasi vokal dalang yang tampak melalui monolog wayangnya.

Diketahuinya bentuk dan struktur adegan bondres tersebut selanjutnya dilakukan analisis terhadap estetika adegan tersebut sebagaimana bentuk dari konsep rame sebagai sebuah ciri-ciri keindahan yang muncul dalam adegan bondres Wayang Tantri.

Pertama, estetika dalam adegan bondres yang ditelaah menemukan keterkaitan antar elemen yang menjadi salah satu hal yang sejatinya membuat keterpukauan pada adegan yang nampak biasa dari visual tampak depannya. Diketahui bahwa keindahan dalam keterkaitan antara elemen vokal dan gerak wayang yang memberikan aksen pada visual wayang serta teknik bermain satu tanya yang muncul dalam beberapa pentas wayang tersebut tidak hanya terletak pada penikmatan nilai *sensuous* namun lebih pada nilai asosiatifnya, yaitu ketika penonton/apresiasi merasakan bahwa teknik Dalang Wija

dalam memainkan wayang, alat musik dan bervokal pada waktu bersamaanlah yang memunculkan nilai estetis tersebut.

Kedua, Dalam beberapa fenomena pertunjukan wayang, pemunculan sebuah kreativitas dituntut harus mendidik dan menghibur penontonya, maka dapat dikatakan penampilan dalang dengan teknik bermain/berkesenian (*virtuositas*) yang tinggi menjadi titik tumpu kesuksesan pertunjukan wayang tersebut. Melalui adegan bondres Wayang Tantri dalam lakon Bhagawan Kundala Nangun Yadnya bahwa terdapat kerumitan pola teknik bermain jimbe dan tamborin dengan satu tangan yang terhubung dengan permainan wayang serta pukulan cepala pada kaki dan vokal Dalang Wija menjadi keindahan dalam rangkaian teknik dengan jumlah yang majemuk. Tak dapat dipungkiri banyaknya teknik tersebut pada visual tampak belakang panggung akan menampilkan sebuah sudut pandang subyektif yang akan mengarahkan penikmatan akan keindahan sebuah proses yang rumit dan kompleks. Secara tidak langsung membangun sebuah struktur yang terjalin dan berkaitan antara satu dengan yang lainnya dengan dalang sebagai fokus utamanya yaitu Dalang Wija.

Ketiga, adanya penonjolan berupa ciri khas yang tampak pada adegan wayang bondres oleh Dalang Wija seperti, ekspresif, individual dan unik mengindikasikan bahwa, terdapat perpaduan secara halus yang apabila disimak secara kasat mata akan tidak tampak sebagai sesuatu yang ingin ditunjukkan Dalang Wija namun sejatinya merupakan sebuah maksud yang sebenarnya menjadi hal yang

benar-benar ingin Dalang Wija tunjukkan. Hal inilah yang oleh penulis terlihat sebagai sebuah bentuk kreativitas murni, terlepas dari bagaimana sempurna atau tidaknya setiap elemen yang dimunculkan dan berpadu dalam adegan bondres tersebut, yang oleh Dalang Wija terlihat sebagai seorang individu yang kreatif yang sebenarnya ingin ia sampaikan khususnya pada adegan bondres tersebut.

* * *

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Rektor Universitas Dian Nuswantoro Semarang Prof. Dr. Edi Noersasongko, M.Kom.; Ketua LPPM Dr. Eng. Yuliman Purwanto, M. Eng.; Dekan Fakultas Ilmu Komputer Dr. Abdul Syukur, M.M.; dan seluruh civitas akademika Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

Daftar Pustaka

- Cahya dkk, 2012 "Konsep Nyari dalam ranah Estetika Pertunjukan Wayang Golek." *Panggung* 22 (4): 17
<https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/67/67>
- Creswell, J. W. 2015. *Penelitian Kualitatif Dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gie, The Liang. 2004. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB).
- Marajaya, I Made. 2015. *Buku Ajar Estetika Pedalangan*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Padmodarmaya, Pramana. 1983. *Tata Dan Teknik Pentas*. Jakarta: Departemen

Pendidikan dan Kebudayaan.

- Qodri, Muh. Syahrul. 2018. "Konsep Kesempurnaan Tokoh Wong Menak Dalam Wayang Sasak." *Panggung* 28(3): 317-30. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/471/pdf>.
- Riyanto, Sayid Mataram; Bedjo. 2018. "Perkembangan Wayang Alternatif Di Bawah Hegemoni Wayang Kulit Purwa." *Panggung* 28(1): 1-15. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/440/pdf>.
- Sedana, I Nyoman. 2016. "Teori Seni Cipta Konseptual." In *Prosiding Seminar Nasional Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal*, ed. I Nyoman Sedana. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan, Kementerian Riset dan Teknologi Tinggi Republik Indonesia, Institut Seni Indonesia Denpasar., 34-48.
- Seramasara, I. G. 2005. "Keberadaan Wayang Kulit Sebagai Dinamika Budaya Di Era Modernisasi." *Jurnal Ilmiah Seni Pewayangan* 04(01): 01-11.
- Sudirga, I. Komang. 2015. "I Wayan Wija Seorang Inovator Dan Pelestari Wayang Gaya Sukawati." In *Sekar Jagat Bali Jilid II*, Denpasar: UPT Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar, 86-100.
- Sugiartha, I Gede Arya. 2015. "Pergulatan Ideologi Dalam Penciptaan Musik Kontemporer Bali." *Panggung* 25(2): 121-36. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/3/5>.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Wicaksandita, I Dewa Ketut. 2018. "Bentuk Dan Gerak Wayang Kaca Dalam Pentas Wayang Tantri Sebuah Kreativitas Seni Modern Berbasis Kebudayaan Lokal." *Pantun* 3(1): 28-41. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/802/502>.

Reinterpretasi Monumen Bagindo Aziz Chan Karya Arby Samah dalam Ikonografi Erwin Panofsky

Rica Rian, Suryanti

Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang

Jl. Bahder Johan Padangpanjang, Kode Pos 27128, Sumatera Barat

Tlp. 0752-82077 , E-mail : isi@isi-padangpanjang.co.id

ABSTRACT

Research was entered to trace the Bagindo Aziz Chan monument by Arby Samah through the iconographic approach put forward by Erwin Panofsky, as well as to uncover the reason for the construction of the monument. The research uses qualitative methods of observation interviews and document.

The figure Arby Samah described in the "Bagindo Aziz Chan Monument" is indeed a Bagindo figure, which was made using cement plaster technique, making the work began in 1973 by Arby Samah. Reliefs made in the foundation of the statue tells the sequence of event killed Bagindo Aziz Chan. The use of the realist style found by the author on the Bagindo Aziz Chan monument although the cultivation of the statue still looks tough, but the delivery of the sign on the statue is the hope and ideals of Bagindo Aziz Chan during his leadership as mayor of Padang is clearly depicted. The making of the statue uses a cement plaster which is a technique commonly technique. Used by sculpture artists in the 1970s. In 2005 Bagindo Aziz Chan was awarded as a national hero from west Sumatera by the central government, and also on July 19 the people of Padang commemorated the day of death of Bagindo Aziz Chan which was a tribute to the leader of Padang. And also the name Bagindo Aziz Chan has been enshrined as the name of a street and a building in the city of Padang.

Keywords: Bagindo Aziz Chan Monument, Iconographic, Erwin Panofsky.

ABSTRAK

Penelitian dimaksudkan untuk menelusuri monumen Bagindo Aziz Chan karya Arby Samah melalui pendekatan ikonografi yang dikemukakan oleh Erwin Panofsky, serta mengungkap alasan dibangunnya monumen tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara dan dokumen.

Tokoh yang digambarkan Arby Samah pada karya "Monumen Bagindo Aziz Chan" ini memang sosok Bagindo Aziz Chan, yang dibuat memakai teknik plaster semen, pembuatan karya tersebut selesai mulai dilakukan pada tahun 1971 dan selesai pada tahun 1973 yang dibuat oleh Arby Samah. Relief yang dibuat pada landasan patung menceritakan urutan peristiwa terbunuhnya Bagindo Aziz Chan. Pemakaian gaya realis yang didapati penulis pada monumen Bagindo Aziz Chan walaupun penggarapan patung tersebut masih terlihat kasar, namun penyampaian tanda pada patung tersebut merupakan harapan dan cita-cita Bagindo Aziz Chan selama kepemimpinannya sebagai wali kota Padang tergambar dengan jelas. Pembuatan patung tersebut menggunakan teknik plaster semen yang merupakan teknik yang umum dipakai oleh seniman patung pada tahun 1970-an. Pada tahun 2005 Bagindo Aziz Chan dianugerahi sebagai pahlawan nasional asal Sumatera Barat oleh pemerintah pusat, dan juga pada tanggal 19 Juli masyarakat kota Padang memperingati hari wafatnya Bagindo Aziz Chan yang merupakan penghormatan kepada pemimpin kota Padang yang tegas dan berani tersebut. Dan juga nama Bagindo Aziz Chan sudah diabadikan sebagai nama jalan dan gedung di kota Padang.

Kata Kunci: Monumen Bagindo Aziz Chan, Ikonografi Erwin Panofsky

PENDAHULUAN

Relief merupakan salah satu karya seni rupa dua dimensi yang dikategorikan dalam karya seni patung dan merupakan bagian dari ekspresi estetika yang berkembang sejalan dengan tingkat perkembangan intelektual yang menyertai manusia sejak awal peradabannya. Mengapa relief selalu menyertai kehidupan manusia pada setiap periode zaman? Jawabannya adalah karena relief dapat membawa pesan manusia dan mewakili zamannya, mulai dari pesan pengetahuan untuk membangun kecerdasan manusia sebagai alat ekspresi yang berhubungan dengan kebutuhan seni dan keindahan sebagai simbol status sosial.

Keberadaan relief di kawasan Taman Melati merupakan pesan perjuangan seorang tokoh pejuang dan juga sebagai putra asli Sumatera Barat yang menjabat walikota pertama yang sebelumnya dijabat oleh petinggi Belanda, dia adalah Bagindo Aziz Chan. Model perjuangan dan strategi pemerintahan yang diterapkan Bagindo Aziz Chan menjadi karakteristik dan merupakan salah satu perlawanan terhadap kedudukan Belanda di kota Padang. Gaya kepemimpinan yang tegas dan terang-terangan menentang kehadiran tentara Belanda membuat Bagindo Aziz Chan menjadi musuh nomor satu bagi pemerintahan Belanda di kota Padang. Pada tanggal 19 Juli 1947 siasat Belanda membunuh Bagindo Aziz Chan terwujud, pembunuhan tersebut terjadi di Simpang Sawah Liek persisnya di daerah Nanggalo. Untuk mengenang peristiwa pembunuhan tersebut pemerintah kota Padang membuat Monumen Bagindo Aziz

Chan di areal Taman Melati yang dilengkapi dengan relief yang menceritakan kronologis terjadinya pembunuhan terhadap Bagindo Aziz Chan. Relief pada Monumen Bagindo Aziz Chan ini terdapat tiga pokok bahasan, yang pertama menceritakan tentang beberapa orang tentara Belanda sedang berunding atau sedang mengatur strategi untuk membunuh Bagindo Aziz Chan. Kedua, membahas tentang kronologis terjadinya pembunuhan Bagindo Aziz Chan oleh tentara Belanda. Ketiga, membahas tentang arakan jenazah Bagindo Aziz Chan.

Rangkaian relief yang berjumlah tiga (3) adegan ini masing-masing menunjukkan karakter Bagindo Aziz Chan yang tegas dan bertentangan dengan pihak Belanda. Adegan relief yang divisualkan mudah dimengerti yang mengkomunikasikan pesan historis melalui karya seni. Panofsky (1955, hlm. 26) menyebutkan bahwa, makna faktual, pemahaman dengan tindakan mengidentifikasi bentuk yang nampak dalam objek karya seni menghasilkan pengalaman praktis bagi pengamat dan peneliti. Tema pada setiap adegan relief berperan sebagai media untuk mengamati sosok visual. Tindakan pengamatan dilakukan dengan membaca lapisan objek yang terangkai dalam temanya. Lapisan pertama membaca latar belakang, kronologis, tempat dan waktu terjadinya peristiwa. Lapisan kedua mengidentifikasi kelompok dan individu sebagai pelaku peristiwa. Lapisan ketiga mengkonfigurasi gerak tubuh dan mengintegrasikannya dengan alam lingkungan berdasarkan tata aturan komposisi dan proporsi.

Rangkaian relief pada Monumen Bagindo Aziz Chan yang dikerjakan oleh beberapa seniman di bawah penanggung jawab Arby Samah. Monumen ini diresmikan pada tanggal 19 Juli 1973 oleh walikota Padang dijabat Hasan Basridurin. Pengkajian atau penelitian rangkaian adegan relief ini dijadikan objek penafsiran dengan tindakan mengidentifikasi makna primer dan makna sekunder. Tindakan yang mendiskripsikan pra-ikonografis, mengkonfigurasi materi subyek, medium dan bentuk/form dengan mengidentifikasi material relief, struktur visual, prinsip harmoni dan ekspresi visual.

Di samping sebagai hal pembelajaran dalam melakukan pendekatan teoritik, penulis memilih karya ini dengan beberapa alasan, di antaranya ada referensi-referensi ilmiah yang bisa mengantarkan penulis untuk mencari nilai kebenaran dalam memahami karya ini. Selain itu, penulis merasa cocok menggunakan pendekatan yang terkait dan sesuai dengan penelusuran yang dilakukan. Pendekatan yang dimaksudkan adalah pendekatan Ikonografi. Adapun latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang muncul dan akan diteliti dalam mengkaji Monumen Bagindo Aziz Chan adalah; bagaimana memaknai karya monumen Bagindo Aziz Chan karya Arby Samah ditinjau dari ikonografi oleh Erwin Panofsky yang meliputi: deskripsi pra-ikonografi, analisis ikonografi, dan interpretasi ikonografi. Adapun tujuan penelitian ini pertama, untuk mendiskripsikan aspek visual apa saja yang ada pada monumen Bagindo Aziz Chan. Kedua, untuk menganalisis bentuk, cerita, konsep, dan tema pada monumen

tersebut. Ketiga, untuk menginterpretasikan makna yang tersembunyi dalam patung monumen Bagindo Aziz Chan.

Ikonologi Erwin Panofsky

Pembahasan karya Arby Samah yang berjudul "*Monumen Bagindo Aziz Chan*" digunakan pendekatan ikonografi oleh Erwin Panofsky. Selain dalam rangka pembelajaran dan pemahaman teori ini lebih lanjut, juga dimaksudkan agar beberapa penafsiran atas teka-teki yang ada pada karya Arby Samah bisa terungkap secara umum. Pendekatan Ikonografi Panofsky ini akan membedah karya menjadi tiga pokok bahasan. Pembahasan tersebut terangkum dalam bukunya "*Meaning in The Visual Art*", (1995, hlm. 26-40), yakni: tahapan deskripsi pra-ikonografi (*pre-ikonographical description*), analisis ikonografis (*ikonographical analysis*), dan interpretasi ikonologis (*ikonological interpretation*).

Ikonografi dapat dipahami sebagai analisis pada konvensi-konvensi objek visual pada ciri-ciri gaya, tema, dan ekspresi yang ada pada karya dari suatu waktu dan tempat yang berbeda. Pendekatan yang mengarah kepada studi seni menyangkut pemeriksaan dengan teliti atas konvensi-konvensi dari representasi gambar yang dipakai dalam berbagai waktu dan tempat. Biasanya dengan cara menelusuri ekspresi dari satu tema seni, seperti yang nampak dalam beberapa kebudayaan yang berbeda-beda atau dalam beberapa era yang berbeda-beda. Suatu studi tentang ikonografi difokuskan pada perbedaan-perbedaan sesuatu yang sulit dimengerti dalam menterjemahkan tema atau pokok persoalan

Tabel 1 : Tahap-tahap kajian ikonografi
(sumber: Panofsky, 1955:40)

Obyek Interpretasi	Aksi Interpretasi
Pokok bahasan primer atau alami (A) faktual, (B) ekspresional, menyusun dunia motif artistik	Deskripsi pra ikonografi (analisis pseudo-formal)
Pokok bahasan sekunder atau konvensional, menyusun dunia gambar, cerita, dan alegor	Analisis Ikonografi
Makna intrinsik atau isi, menyusun dunia nilai "simbolis"	Interpretasi Ikonologis

dalam waktu yang berbeda atau dalam budaya yang berbeda yang diarahkan pada konvensi-konvensi representasional nyata yang digunakan pada era-era tertentu.

Di bawah ini akan dijabarkan langkah pendekatan ikonografi yang diuraikan oleh Panofsky untuk memaknai karya patung monument karya Arby Samah:

METODE

Penelitian yang dilakukan terkait Relief Monumen Bagindo Aziz Chan ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode kualitatif. Secara operasional penelitian ini berusaha menjelaskan hal-hal terkait dengan Monumen Bagindo Aziz Chan yang berlokasi di areal Taman Melati kota Padang. Secara kongkrit peneliti ingin mengetahui makna-makna yang tersembunyi dibalik Relief Monumen Bagindo Aziz Chan serta faktor yang melatarbelakangi dibangunnya monumen tersebut.

Teknik Pengumpulan Data

Data kualitatif untuk penelitian seni rupa juga bisa didapatkan dari sumber tertulis, sumber lisan, artefak, peninggalan sejarah, serta sumber-sumber rekaman (Soedarsono, 1999 hlm 192). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi pada karya, studi kepustakaan, studi dokumen, dan studi lapangan. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui:

- Metode Kepustakaan, 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.
- Metode Observasi, dilakukan untuk menggali data ketentuan atau data yang bersifat tekstual melalui pengamatan langsung ke tempat lokasi Monumen Bagindo Aziz Chan. Data yang diperoleh dimanfaatkan untuk membahas permasalahan yang berkaitan dengan makna relief yang terdapat pada sisi landasan patung tersebut. Alat bantu yang diperlukan berupa kamera video atau kamera fotografi.
- Metode Wawancara, dilakukan secara langsung terhadap informan yang dianggap relevan dan data-data secara kontekstual memiliki keterkaitan dengan Relief Monumen Bagindo Aziz Chan.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini meliputi berbagai tahapan. Pertama indentifikasi data, mengumpulkan data verbal

maupun 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 menyingkirkan 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 dengan skema sebagai berikut :

1. Identifikasi Data
2. Klasifikasi Data
3. Seleksi Data
4. Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fakta Sejarah

Kartodirjo (1993, hlm. 154) menjelaskan bahwa fakta-fakta atau data-data yang diperoleh bisa diklasifikasikan sebagai fakta-fakta sejarah yang terbagi dalam tiga hal, yakni: *mentifact*, *socifact*, dan *artifact*. Maka dari itu, untuk mengawali pembahasan ini, perlu juga dicermati berbagai hal terkait dengan beberapa fakta di atas yang sesuai dengan Arby Samah dan karyanya.

a. *Mentifact* (fakta mental)

Fakta mental menunjuk kepada ide, *ideology*, orientasi nilai, dan lain sebagainya,

dalam konteks ini adalah Arby Samah dan karya monumennya yang dibahas. Perkembangan karya patung monumental Arby Samah menampakkan ciri yang khas pada objeknya. Walaupun karya monumental ini yang pertama dibuat Arby Samah di Sumatera Barat. Objek yang dipatungkan terlihat sehingga patung monumen yang dihasilkan terkesan realis, obyek yang dipatungkan sudah gampang sekali untuk dikenali.

Berdasarkan tanda-tanda yang terdapat dalam karya Monumen Bagindo Aziz Chan ini diketahui bahwa substansi penanda bersifat alamiah sedangkan petanda merupakan aspek mental yang biasa disebut konsep, yakni konsep-konsep ideasional yang bercokol dalam pemikiran Arby Samah. Petanda bukanlah suatu yang diacu oleh tanda melainkan semata-mata representasi mentalnya. Dalam hal ini penanda adalah pencitraan yang keluar dari patung Arby Samah yakni, citra visual dan gerak. Sedangkan petandanya adalah konsep yang bersifat arbitrer, dan tidak terbatas. Gejala ini akan dibahas selanjutnya lebih dalam pada pembahasan interpretasi ikonografi.

Lebih lanjut perihal fakta mental ini, kecenderungan Arby Samah dalam berkarya dapat diketahui sewaktu masih kuliah di ASRI pada tahun 1953, Arby Samah sangat bertentangan dalam membuat karya patung realis. Dalam berkarya Arby Samah lebih cenderung berkarya dalam tampilan abstrak, karena Arby mengungkapkan dirinya berkarya patung dipengaruhi oleh kebudayaan dan adat di Sumatera Barat. Arby

Samah menamakan karyanya dengan kata “terawang”, dinamakan demikian, karna Arby berkarya hanya menangkap sosok objeknya saja dan bukan keindahan dan penglihatan. Berkarya patung realis di Sumatera Barat bertolak belakang dengan karakter Arby Samah, dan itu merupakan tantangan baru baginya dalam mengembangkan seni patung di Sumatera Barat.

b. Socifact (fakta sosial)

Fakta sosial menunjuk kepada kejadian sosial yang terjadi pada Arby Samah dan objek karyanya. Banyak peristiwa-peristiwa yang dialami Arby Samah dalam menyokong karirnya di bidang seni rupa. Ketika kuliah di ASRI Yogyakarta pada tahun 1955, Bentuk-bentuk patung realis merupakan bentuk yang digemari pada waktu itu, sehingga teman-teman Arby Samah jurusan patung semuanya terfokus pada bentuk-bentuk realis yang diajarkan oleh gurunya (Hendra Gunawan). Arby Samah mempunyai keinginan keluar dari bentuk-bentuk realis, dan mencari bentuk-bentuk baru dalam berkarya patung. Sampai suatu saat Arby Samah menciptakan sebuah patung abstrak. Bentuk abstrak merupakan bentuk baru pada waktu itu, seperti yang dinyatakan oleh Kasman dalam buku *Seni Patung Indonesia*, mengatakan bahwa: “Arby Samah adalah salah seorang siswa luar biasa (pendengar) pada jurusan seni lukis/patung. Ia mencoba bereksperimen pada tahun 1955 dengan bentuk-bentuk tiga dimensi, memahat batu andesit dan mengolah bentuk-bentuk geometris dan organik. Arby Samah berusaha mengungkap esensi dari abstraksi bentuk-

bentuk figur yang dituangkan ke dalam bahasa simbol. Tipe karya Arby Samah yang pipih memberi kesan relief terawang yang sebenarnya bertujuan pemecahan komposisi yang diimbangi ruang dan bidang pada karyanya. Untuk tolak ukur perkembangan seni patung pada waktu itu, gaya patung abstrak Arby Samah merupakan suatu gejala kreatif yang sangat mengesankan”.

Terkait dengan karya “*Monumen Bagindo Aziz Chan*”, fakta sosial yang terjadi pada pembuatan karya ini adalah belum berkembangnya seni patung realis di Sumatera Barat, akibatnya terjadi pro dan kontra dalam pembuatan patung tersebut. Hal tersebut karena wilayah Sumatera Barat dengan kebudayaan adat dan agama yang kuat menganggap tabu bentuk realis. Hal yang merangsang Arby Samah untuk membuat patung Bagindo Aziz Chan adalah karena faktor pemerintah kota Padang yang ingin mengabdikan sosok Bagindo Aziz Chan sebagai pahlawan masyarakat kota Padang dan juga sebagai walikota ke dua Kota Padang.

c. Artifact (fakta artefak)

Fakta artefak (karya) menunjuk kepada proses pembuatan dan visual karya Arby Samah. Pada karya “*Monumen Bagindo Aziz Chan*” terlihat pada bagian bawah ditulis bahwa monumen ini diresmikan oleh wali kota madya Padang Drs Hasan Basridurin tanggal 19-7-1973. Dengan teknik plaster semen, Arby Samah mencoba menghadirkan kembali lembaran ingatannya pada masa pemerintahan Bagindo Aziz Chan sewaktu menjadi wali kota Padang. Penghayatan

kembali suasana yang sudah bertahun-tahun tidak dialaminya itu tidak menyurutkan semangatnya berkarya pada objek yang dipatungkannya, yakni sosok Bagindo Aziz Chan. Menyangkut tahun pembuatan tersebut, terjadi perkembangan seni patung dalam wujud monumen di Sumatera Barat, dimana bermunculan patung-patung pahlawan diberbagai kota salah satunya di kota Padang.

Pembuatan patung Bagindo Aziz Chan digarap dengan bentuk realis tidak kaku dan pasif, memiliki kesan ritmis yang cukup dalam. Penggunaan bahan dalam pembuatan monumen ini menggunakan teknik plaster semen yang merupakan teknik yang baru dalam pembuatan patung monumen di Sumatera Barat. Pemahaman lebih lanjut pada pembahasan karya ini akan terlihat lebih dalam pada kajian ikonografi selanjutnya.

Deskripsi pra-ikonografi

Pada tahap awal ini, dalam memahami makna primer dari yang diteliti, menurut Panofsky dapat dilakukan dengan cara mengidentifikasi bentuk murni atau membaca apa yang tampak, yaitu, konfigurasi tertentu dari garis, warna, bentuk, dan juga teknik, dan material yang digunakan, sebagai representasi dari objek alami seperti, manusia, binatang, tanaman, peralatan dan sebagainya, dengan mengidentifikasi hubungan keduanya sebagai peristiwa-peristiwa dan merasakan kualitas ekspresional sebagai karakter dari pose atau bahasa tubuh dari objek (Yulimarni, 2011, hlm. 33). Kemudian dari pada itu, ada pula tulisan yang menyebutkan bahwa dalam memahami karakter visual,



Gambar 1: Patung Monumen Bagindo Aziz Chan

dikenal istilah konsep bentuk.

Edmud Burke Feldman (1967) menjelaskan seni patung itu terutama dari segi interaksi antara media dan teknik serta artinya antara lain: (1) *modeling, carving* dan *casting* (*modeling, memahat dan mencetak*). Pada bagian ini Feldman menjelaskan tentang teknik-teknik konvensional dari seni patung. (2) Bentuk monolith dan bentuk terbuka, pada bagian ini dijelaskan dua bentuk patung yang konvensional yaitu yang berbentuk padat dan yang berongga. (3) Paham konstruksi, yaitu wujud patung sebagai suatu struktur. (4) Patung rakitan (*assembling*), yaitu wujud patung sebagai bentuk rakitan.

Berdasarkan pembagian seperti yang telah diungkap oleh Feldman, maka karya monumen Arby Samah ini tergolong dalam gaya ketepatan objektif, sebagaimana karakter tokoh yang dipatungkan atau gejala yang ada

diungkapkan seutuhnya dalam karya patung monumen tersebut. Meskipun dalam karyanya tersebut, Arby Samah mengenal sosok Bagindo Aziz Chan dalam bentuk foto dan cerita orang terdekat, namun karyanya masih dapat memberikan kesan kemiripan terhadap yang ditirunya itu. "*Monumen Bagindo Aziz Chan*" ini berukuran 4 meter. Arby Samah membuat patung ini menggunakan teknik plaster semen pada patung ini. Ekspresi gerak sangat terlihat dalam karya ini. Gerak-gerak searah yang terlihat seperti gerakan kepala melihat ke atas dan memakai peci warna hitam. Tangan seolah menggenggam sesuatu atau sedang berdoa. Gerakan kaki seolah sedang berjalan. Dilihat bahwa unsur pewarnaan lebih menonjolkan warna hitam dan putih.

Mencermati karya Arby Samah ini, kita akan melihat ada ekspresi gerak yang disampaikan, seperti gerakan kepala, tangan dan kaki. Gerakan tersebut seperti orang yang sedang berjalan dengan membawa suatu pesan dan amanat. Terdapatnya dua macam warna pada patung monumen tersebut yaitu warna putih dan hitam. Di kepala patung terdapat peci warna hitam, peci tersebut seperti layaknya peci lelaki Islam. Sepatu yang dipakai berwarna hitam dan seperti terbuat dari kulit. Begitu juga kulit Bagindo Aziz Chan berwarna putih dan rambut juga berwarna putih. Pada pustek patung tersebut terdapat dua tingkatan. Posisi patung Bagindo Aziz Chan terdapat pada bagian atas, pada pustek paling bawah terdapat sebuah tulisan yang bertuliskan "*Tidak ku tinggalkan Rakyat Padang*". Pada sisi patung tersebut terdapat relief perjuangan Bagindo Aziz Chan.

Ruang merupakan bagian yang penting dalam sebuah karya tiga dimensional, ruang tidak hanya berada dalam karya tersebut atau berupa *inside space*, tetapi juga ruang yang ada di luar monumen atau *outside space*. *Inside space* bersifat permanen atau tidak berubah-ubah tetapi *outside space* akan selalu berubah-ubah sejalan dengan perkembangan lingkungan setempat. *Inside space* tidak hanya untuk mencapai kesan estetis semata, tetapi juga untuk memberikan kualitas persepsi monumental terhadap monumen, sebagaimana landasan atau *base* dalam Monumen Bagindo Aziz Chan.

Melihat dan mengamati bentuk dari karya Arby Samah ini, berdasarkan sejarah gaya, maka dapat digolongkan pada gaya patung realis. Dalam banyak pembahasan kita akan menemui tentang gaya realis, disebutkan bahwa gaya seni patung realis lahir di Yunani dan berkembang sejak zaman pra-sejarah. Pada mulanya patung muncul dengan bentuk primitif, kemudian mencapai bentuk pada yang lebih indah setelah Yunani sampai pada zaman kesempurnaan dalam bentuk keindahan yang pernah dicapainya. Menurut Feldman, gaya realis atau gaya ketepatan objektif merupakan gaya paling familiar bagi banyak orang, baik yang mempelajari seni atau tidak. Bagi banyak orang, ketepatan atau dekatnya persamaan terhadap apa yang di gambarkan pada karya seni, merupakan makna prinsip dalam menentukan kehebatan karya seni. Baginya, wujud dasar dari gaya ini adalah kepercayaan terhadap yang diamati. Seniman menciptakan kesan realitas pada karyanya melalui fakta-fakta sosial

secara efektif, atas dasar itulah pengamat dapat menilai kesetiaan seorang seniman terhadap model atau keterampilannya dalam menciptakan ilusi atau kesan realitas pada karya yang diciptakan (Feldman, 1967 hlm 138). Dalam upaya menampilkan gaya ketepatan objektif diperlukan ketajaman pengamatan dalam menyeleksi hamparan fakta visual yang nampak pada model atau alam, diperlukan juga kemampuan teknik untuk menciptakan kesan realitas pada karya. Gaya ketepatan objektif cenderung berkaitan dengan seni sebagai tiruan yang dikenal sebagai seni mimesis. Menurut Hartoko, (1991, hlm. 30-33), teori itu diutarakan oleh Plato dan Aristoteles (abad ke-4 S.M.) yang menyatakan bahwa seniman sebagai peniru alam, karena menganggap seniman sebagai peniru. Namun demikian, makna meniru hendaknya jangan disamakan dengan menjiplak secara teknis, tetapi merekam apa yang pernah ada dan apa yang mungkin terjadi. Lewat ketajaman pengamatan dan sensitifitas perasaan seorang seniman terhadap kenyataan alam atau sebuah peristiwa, karya yang dihasilkan akan menjernihkan perasaan orang yang mengamati. Dengan demikian, teori mimesis yang sangat kental dan dekat dengan gaya ketepatan objektif perlu dipertimbangkan sebagai salah satu aspek dalam mengkaji gaya suatu karya seni.

Pada zaman tengah Yunani (kurang-lebih 1000-380 S.M) disebut juga zaman Archaea didapati patung-patung manusia dari batu pualam dan dari kayu hasil karya bangsa Doria. Karya bangsa Doria tersebut kebanyakan patung laki-laki senantiasa dalam

sikap berjalan dengan kaki ke muka, tangan lurus ke bawah, muka tegak memandang kedepan, wajah dengan dengan mata bulat dan agak rapat serta ujung bibir terbuka sedikit merupakan orang tersenyum (senyum Archaea) tampaknya setengah tolol dan setengah angkuh. Oleh karena sikap-sikap yang demikian itu, patung-patung Yunani kelihatannya hidup. (Arifin, 1985, hlm. 45-47).

Terkait sejarah gaya, kesan realis ini tentu tidak datang begitu secara tiba-tiba kepada Arby Samah. Ada beberapa tahap dan proses yang dilaluinya. Mulai dari membaca, belajar sampai pada eksperimen-eksperimen. Kebiasaan Arby Samah sewaktu kecil membuat patung-patung realis dari tanah liat, tidak begitu menemui kesulitan ketika sekolah di INS Kayutanam. Setelah menamatkan studi di INS, Arby Samah mendapat pujian dari gurunya sebagai siswa yang berbakat. Berkat prestasinya tersebut Arby Samah mendapat beasiswa dari pemda Sumatera Barat untuk melanjutkan pendidikan di ASRI Yogyakarta dan mengambil jurusan patung. Arby Samah dijuluki oleh teman-teman sesama jurusan patung sebagai mahasiswa yang memiliki kemampuan realis yang kuat. Hal tersebut dibuktikan ketika Arby Samah membuat patung seorang wanita yang dikenalnya bernama Kustiah. Waktu menggarap patung tersebut, Kustiyah tidak hadir di depan Arby Samah, melainkan Arby hanya mengingat karakter Kustiyah dalam ingatannya. Begitu patung Kustiah tersebut selesai kagetlah teman-temannya dan juga dosen Arby yaitu Hendra Gunawan ternyata patung tersebut mirip sekali dengan Kustiyah.

Analisis Ikonografi

Pada pembahasan analisis ikonografi ini, objek yang dianalisis tertuju pada konvensi-konvensi bentuk dalam susunan gambar, cerita dan perlambangan, yang dilakukan dengan pengetahuan literal dan menggunakan prinsip korektif sejarah tipe. Panofsky dalam pemikirannya memaparkan bahwa analisis ikonografi merupakan tahapan untuk mengidentifikasi makna sekunder yaitu proses pembacaan arti dari aspek tekstual (motif artistik), dengan melihat hubungan antara motif sebuah karya dengan tema dan konsep yang dimanifestasikan ke dalam bentuk gambar, cerita, dan alegori. Untuk memahami karya patung monumen ini, dengan mengetahui judul yang sudah dituliskan, penelusuran tema dan konsep akan dipelajari berdasarkan beberapa sejarah yang melatar belakangi terwujudnya karya tersebut.

Mencermati sosok Bagindo Aziz Chan, bahkan dapat dikatakan tidak masuk akal. Mengenai dipilihnya Bagindo Aziz Chan selaku Wali Kota Padang pada tahun 1946. Ketika dipertimbangkan siapa yang akan diangkat menjadi wali kota Padang, sebab markas tentara dan Pemerintah Republik telah dipindahkan ke Bukit Tinggi, seorang pun tidak ada yang berani. Akhirnya jatuhlah pilihan kepada Bagindo Aziz Chan. Jabatan penting yang berbahaya ini, diterima beliau dengan ucapan *Bismillah*. Sejarah mencatat Bagindo Aziz Chan yang belum cukup seminggu menjabat sebagai wali kota Padang telah menunjukkan sepak terjangnya menentang Belanda, Fauzi Bahar menyebutkan

bahwa sumpah Bagindo Aziz Chan yang berbunyi; "Langkahi dulu mayatku, baru Belanda boleh masuk Kota Padang". Sumpah itu dibuktikan dengan sikap kepemimpinan yang tegas dan berani menentang kedudukan belanda di kota Padang, sehingga ruang gerak tentara Belanda menjadi sempit, hal tersebut membuat petinggi-petinggi Belanda mengatur siasat untuk membunuh Bagindo Aziz Chan. Rencana Belanda tersebut berjalan mulus, pada Tanggal 19 Juli 1947 Bagindo Aziz Chan dibunuh oleh tentara Belanda dalam perjalanan menuju Bukittinggi.

Untuk mengungkap serangkaian peristiwa yang diungkapkan dalam karya patung monumen ini, akan dipelajari dengan sejarah tipe sebagai prinsip kolektif. Peninjauan ini akan diketahui dengan membandingkan beberapa gambar terkait perihal peristiwa yang terjadi itu. Membandingkan dengan beberapa foto-foto dokumentasi serta mencoba mengetahui peristiwa apa yang terjadi dengan menganalisa ciri-ciri dan karakter Bagindo Aziz Chan.

Pemahaman baru yang didapat nantinya akan dapat memberikan jawaban-jawaban dalam memberikan arah yang jelas dalam penelusuran tema dan konsep yang tergambar dalam karya Arby Samah ini. Lebih lanjut, mengenai sebuah patung monumen yang dibuat oleh Arby Samah yang dibahas ini, berdasarkan beberapa fakta-fakta temuan penulis dari gambar-gambar terkait, maka bisa dikatakan itu adalah sosok Bagindo Aziz Chan yang ditandai dari wajah pada patung tersebut mempunyai kemiripan dengan foto yang ditemukan di lapangan dan beberapa

narasumber terkait. Sebuah monumen pada saat sekarang ini berdiri kokoh dalam kompleks Taman Melati di kota Padang. Selain berdasarkan gambar, keyakinan penulis juga diperkuat oleh judul patung monumen karya Arby Samah ini yakni "*Monumen Bagindo Aziz Chan*". Pembuatan monumen Bagindo Aziz Chan, bahan yang digunakan adalah pasir, semen, besi dan kawat halus. Teknik yang digunakan adalah teknik plastering. Mengingat pada waktu pembuatan monumen Bagindo Aziz Chan, seniman patung Sumatera Barat belum mengenal teknik lain selain selain plastering. Pertama kali patung modern dibuat di Sumatera Barat tahun 1950 oleh Ramudin menggunakan teknik plastering, dan pemakaian teknik plastering berlanjut sampai tahun 1990. Pada tahun 1991 ke atas seniman patung di Sumatera Barat sudah mulai membuat patung dengan bahan tembaga dan fiber glass. Pada monumen Bagindo Aziz Chan terdapat beberapa tanda, tapi tanda di sini lebih tepat disebut sebagai isyarat yang melambangkan harapan dan impian Bagindo Aziz Chan dalam menjabat sebagai wali kota Padang. adapun simbol-simbol itu diungkapkan dari beberapa tubuh pada patung Bagindo Aziz Chan.

Analisis Kepala Patung:

Pada monumen Bagindo Aziz Chan, kepala, mata melihat ke atas dan tersenyum, melambangkan pasrah dan tunduk pada yang maha kuasa. Mengenai sosok almarhum Bagindo Chan ini, merujuk kepada pendapat yang dikemukakan oleh Buya Hamka: Bagindo Aziz Chan adalah seorang Muslim yang taat

yang boleh dikatakan dekat kepada fanatik. Kalau berkata-kata baik dalam pertemuan atau berpidato di depan umum, senantiasa keluar dari mulut beliau "*Alhamdulillah, Bismillah dan Insyaallah*". Demikian pula dalam surat-suratnya selaku Wali Kota Padang, selalu dimulai dengan Assalamualaikum. Agama Islam tidak boleh dilecehkan dihadapannya. Para pemimpin yang mengaku pemuka Islam, tetapi satu kali kelihatan olehnya tidak jujur dihantamnya, bahkan dimakinya. Matanya besar menantang atau menatap tetapi terbayang dan tersimpam sebuah kejujuran.

Analisis Tangan Patung:

Sebagai suatu harapan atau keinginan yang kuat membawa masyarakat kota Padang menuju yang lebih baik. Itulah cita-cita Bagindo Aziz Chan dalam menjabat sebagai wali kota Padang sekaligus sebagai tokoh perjuangan.

Analisis Kaki Patung :

Melambangkan upaya yang kuat membawa masyarakat kota Padang terbebas dari peperangan, suatu keinginan untuk membebaskan rakyatnya dari tindakan tentara Belanda yang semakin meresahkan, dan membawa masyarakat kota Padang pada kehidupan yang terbebas dari penjajah. berikutnya, penulis akan menganalisa aktifitas yang tergambar pada karya patung monumen Arby Samah. Seperti yang lihat pada karya tersebut, goresan dengan teknik plaster semen karya Arby Samah terlihat kasar kalau diperhatikan dari dekat, hal ini sesuai dengan penerapan patung pada masa itu yang

dominan pada teknik tersebut, atau mungkin Arby Samah lebih menonjolkan tekstur kasar dari pada tekstur yang halus. Atau mungkin pula penggunaan pasir yang cenderung kasar. Dari ekspresi gerak pada karya tersebut, diindikasikan sebagai gerak orang yang sedang berjalan, dikatakan demikian karena dalam tersebut terdapat gerak kaki yang melangkah kedepan dan diikuti dengan gerak tubuh yang lain. Oleh karena itu, penulis berkeyakinan bahwa aktifitas yang sedang terjadi adalah berjalan atau melangkah, namun penulis tidak bisa memastikan aktifitas tersebut termasuk ke dalam pembagian aktifitas berjalan atau melangkah yang bagaimana, karena hal itu butuh penelusuran untuk dibuktikan.

Fauzi Bahar sebagai mantan wali kota Padang yang ditunjuk untuk meresmikan patung *monumen bagindo Aziz Chan* menceritakan slogan yang ada pada bahwa sumpah Bagindo Azis Chan yang berbunyi; *"Langkahi dulu mayatku, baru Belanda boleh masuk Kota Padang"*. Sumpah itu ternyata kemudian dibayar tunai dengan pengorbanan jiwanya demi membela masyarakat kota Padang. Begitu juga dengan tulisan pada pustek patung tersebut yang bertuliskan *"Tidak Akan Kutinggalkan Rakyat Padang Bagindo Aziz Chan"* kalimat tersebut merupakan Slogan perjuangan dan kepemimpinan Bagindo Aziz Chan dalam memperjuangkan rakyatnya dari penjajahan Belanda. Dalam sebuah tulisan memaparkan bahwa Bagindo Aziz Chan merupakan tokoh yang ditakuti oleh pihak seperti yang telah disebutkan pada bahasan di atas sama halnya yang diungkapkan oleh Belanda, karena kepemimpinan Bagindo



Gambar 2 : Sebuah tulisan yang terdapat pada pustek monumen Bagindo Aziz Chan

Sumber: Rica

Aziz Chan yang keras dan berani menentang kedudukan Belanda di kota Padang.

Gambar 3 menggambarkan relief yang menceritakan peristiwa yang terjadi Pada tanggal 19 Juli 1947 pada hari kedua puasa, saat itu sore hari pukul 17.00 Bagindo Azis Chan berangkat dari Padang menuju Bukittinggi, baru sampai di Lapai dekat daerah Siteba kota Padang, kendaraan yang ditumpangi Bagindo Aziz Chan dihentikan paksa oleh tentara Belanda. Pembicaraan antara Belanda dengan Bagindo Azis Chan terjadi dan beberapa detik kemudian datang Komandan tentara Belanda Letnan Kolonel Van Erp. Van Erp mengatakan di Lapai telah terjadi insiden yang dilakukan ekstrimis-ekstrimis Indonesia, dan Van Erp meminta Bagindo untuk menentramkan kekacauan itu. Bagindo bersedia tetapi tidak menyadari bahwa itu hanya tipu muslihat Belanda. Malam harinya Bagindo dikabarkan oleh tentara Belanda meninggal dunia karena ditembak ekstrimis. Tetapi visum dokter di Bukittinggi membuktikan Bagindo meninggal akibat pukulan benda keras pada kepala kanan bagian belakang, sementara tiga lubang di badannya bekas tembakan yang dilakukan



Gambar 3 : Relief yang menggambarkan peristiwa terbunuhnya Bagindo Aziz Chan oleh tentara Belanda
Sumber: Rica

Belanda hanya untuk mengelabui masyarakat. Tiap tanggal 19 Juli di kota Padang dan Sumatera Barat khususnya diperingati sebagai hari wafatnya Bagindo Aziz Chan. Namanya sendiri sudah diabadikan sebagai nama jalan dan gedung di kota Padang.

Relief no 4 menggambarkan perjalanan jenazah almarhum Bagindo Aziz Chan yang disemayamkan di rumah duka dan dikawal oleh sepasukan serdadu Belanda yang direkrut dari pribumi (KNIL), tidak ubahnya seperti pahlawan Belanda yang gugur di medan laga. Tampak di belakang telinga almarhum sebuah lubang bekas terjangan peluru dan kepala beliau pecah seperti dipukul benda keras. Selesai mempersiapkan segala sesuatu, jenazah almarhum dibawa dengan kereta api ke Bukittinggi dan sampai di kota ini pada malam berikutnya. Pukul 06.00 pagi tanggal 21 Juli 1947 Van Mook mengumumkan "aksi polisionil" terhadap RI. Malam itu juga sekitar pukul 21.00, jenazah almarhum diotopsi oleh empat dokter untuk memastikan sebab kematian beliau. Dari hasil pemeriksaan jenazah disebutkan, bahwa kematian almarhum disebabkan oleh pukulan



Gambar 4 : Relief yang menggambarkan upacara dan suasana pemakaman Bagindo Aziz Chan
Sumber: Rica

benda berat di kepala. Pukul 2 malam itu juga jenazah almarhum dikebumikan di Taman Bahagia (Taman Pahlawan) Bukittinggi dengan suatu upacara besar kemiliteran dengan suasana yang penuh haru. Pada tahap selanjutnya akan menganalisa menurut sejarah tipe. Untuk menganalisa penggunaan teknik plaster semen yang dipakai Arby Samah untuk membuat patung Bagindo Aziz Chan. Didapati pada awal munculnya patung modern di Sumatera Baratan yang dibuat oleh Ramudin dengan judul "*Pejuang Tak Dikenal*" dibuat pada tahun 1950 dengan teknik plaster semen. Kecenderungan pembuatan patung dengan teknik plaster semen pada tahun setelah itu terlihat diberbagai kota di Sumatera Barat. Pemakaian teknik plaster semen di Sumatera Barat berlangsung sampai tahun 1990-an. Seiring dibangunnya patung potret Bung Hatta di Bukittinggi dengan bahan tembaga. Walaupun sekarang masih dijumpai seniman di Sumatera Barat membuat patung dalam wujud monumental menggunakan teknik dari semen dan itu masih dipertahankan.

Pada patung Bagindo Aziz Chan terdapat peci warna hitam di kepalanya.

Meninjau kembali ke masa lampau, Bagindo Aziz Chan merupakan sosok yang taat pada agamanya dan tekun beribadah, tak mengherankan mengapa Bagindo Aziz Chan selalu menggunakan peci di kepalanya dan tergambarkan juga di patungnya. Melirik pemakaian peci pada tahun 1940-an, setiap pejabat di Sumatera Barat terutama yang muslim identik dengan pemakaian peci layaknya peci seorang laki-laki muslim disetiap aktifitas kerjanya baik di rumah, ditempat kerja, mushalla atau masjid. Kecenderungan pejabat pada masa lalu yang identik dengan memakai peci warna hitam jarang dijumpai pada pejabat pemerintahan sekarang khususnya di Sumatera Barat. Bagian lain terlihat pada patung Bagindo Aziz Chan yaitu pemakaian jas. Pemakaian jas pada masa penjajahan dulu identik dengan pejabat atau orang tertentu. Apalagi pada sosok Bagindo Aziz Chan pada tahun 1946 yang menjabat sebagai wali kota Padang. pemakaian jas juga terlihat pada presiden Soekarno, Bung Hatta, Jendral Sudirman dan tokoh lainnya.

Pemakaian jas pada masa sekarang bukan identik lagi dengan pejabat pemerintahan atau tokoh penting lainnya, pemakaian jas sudah umum sifatnya, malahan sekolah atau perguruan tinggi sekarang ini terlihat sudah biasa menggunakan jas. Menuju pada bagian akhir yaitu pemakaian sepatu kulit warna hitam. Pemakaian sepatu seperti yang terlihat dipakai Bagindo Aziz Chan pada masa perjuangan merupakan sepatu yang digunakan oleh orang-orang tertentu seperti seorang pejabat pemerintahan yang terkesan rapi dan mengkilat. Lain hanya sepatu yang

digunakan para tentara perjuangan dulu yang identik tinggi dan berstektur kasar. Pemakaian sepatu dari bahan kulit tidak terfokus lagi pada seorang pejabat atau tentara, melainkan masyarakat umum dan lembaga pendidikan sudah menerapkan pemakaian sepatu warna hitam dari bahan kulit.

Interpretasi Ikonologi

Dalam tahap interpretasi ikologis ini diperlukan kerangka konfirmasi dengan prinsip kolektif interpretasi sejarah kebudayaan yang membangun simbol-simbol pada karya tersebut. dalam keperluan ini bisa dilihat melalui berbagai gejala pada sekitar objek maupun senimannya yang merujuk kepada kejiwaan dan pandangan hidup yang berkembang pada masyarakat pendukungnya (Panofsky, 1955, hlm. 41). Pemaknaan akan sampai kepada penelaahan terhadap pendalaman simbol-simbol yang ada pada karya patung monumen karya Arby Samah yang dibahas. Dalam proses pembuatan patung monumen karya Arby Samah ini banyak bersinggungan dengan berbagai macam pemikiran, pemahaman, kosakata, serta idiom-idiom budaya yang mempengaruhinya. Tahapan interpretasi ini merupakan tahapan yang paling mendalam dan terkait dengan makna yang dikandung pada sebuah karya seni. Tahapan ini merupakan penggabungan dari tahapan deskripsi pra-ikonografi dengan tahapan analisis ikonografi yang dilebur dalam pemaknaan lebih dalam.

Mengenai pembahasan perihal tanda yang akan dipahami dalam karya Arby Samah ini, ada satu pendekatan semiologi yang

mendekati tentang itu. Pendekatan tanda yang secara umum diketahui, yaitu Charless Sanders Pierce. Pendekatan mengenai tanda yang dibawa oleh Charless Sanders Pierce adalah bahwa tanda berkaitan dengan objek-objek dengan cara menyusun objek-objek atau kausal menghubungkannya dengan objek-objek atau konvensional mengaitkannya dengan objek-objek. Pierce menggunakan istilah ikonik untuk kemiripan, indeksikal untuk hubungan sebab akibat, dan simbol untuk asosiasi konvensional, (Marianto, 2006, hlm. 136) Kembali ke pembahasan karya Arby Samah ini, merujuk pemikiran dari Pierce tadi, masalah ikonik dalam karyanya Monumen Bagindo Aziz Chan mirip dengan orang yang sedang melangkah atau berjalan. Indeksikal dalam hal ini terkait bagaimana proses penciptaan karya "Monumen Bagindo Aziz Chan" bagi Arby Samah. Kemudian simbol diarahkan pada asosiasi konvensional dari objek yang dibuatnya. Objek yang dibuat Arby Samah merupakan sosok Bagindo Aziz Chan sebagai wali kota Padang yang wafat pada tahun 1947.

Setelah mendapati data-data yang dijadikan fakta-fakta sejarah yang sudah dianalisa, interpretasi ikonografi akan berperan dalam memaknai karya ini lebih lanjut. Patung yang dibuat Arby Samah merupakan sosok Bagindo Aziz Chan. Alasan ini diputuskan karena dalam berbagai sumber yang ditemukan dari ciri-ciri mengarah pada Bagindo Aziz Chan. Ciri-ciri tersebut terbaca dari karakter serta wajah dan pakaian yang biasa dikenakan oleh tokoh tersebut. Arby Samah hanya menggambarkan sosok Bagindo Aziz Chan sesuai dengan karakter tokoh

tersebut. Arby Samah menggambarkan moment-moment perjuangan yang disampaikan lewat beberapa tanda-tanda pada patung tersebut. Terkait dengan penggunaan tanda, Arby Samah mengungkapkan bahwa tanda-tanda tersebut merupakan simbol dari perjuangan Bagindo Aziz Chan selaku pejuang dan wali kota Padang.

Karya patung Arby Samah yang direpresentasikan dengan indikasi ikonik yang mengutamakan kemiripan. Pada dasarnya dalam karya ini, terselip muatan metaforis di dalamnya, hanya saja kadar makna dan visualisasinya berbedapada masing-masing tanda yang ada. Makna metaforis yang muncul kepermukaan dari perwujudan Bagindo Aziz Chan walaupun kurang sempurna dalam proses finisingnya tapi kita bisa mengenali dengan jelas tokoh yang dipatungkan tersebut. Diperlukan juga serangkaian interpretasi dan kontemplasi mendalam sebagai upaya menangkap jalinan makna yang tersembunyi pada karya ini. Namun demikian, dorongan metaforis seringkali tidak bisa terelakkan dalam setiap penciptaan karya seni, sebab *metaphor* dianalogikan oleh banyak orang seperti tubuh tanpa busana. Di dalam *metaphor*, gagasan dibangkitkan dengan cara mempersamakan dua hal yang berbeda. Pierce dalam Budiman (2004, hlm. 122) mengatakan bahwa metafora pada dasarnya adalah sebuah meta-tanda (*metasign*), maksudnya bahwa metafaora adalah sebuah tanda yang tercipta di atas tanda-tanda yang lain, metafora adalah tanda di atas tanda.

Kembali kepada bahasan karya yang dibuat oleh Arby Samah. Terdapatnya beberapa

tanda pada patung monumen Bagindo Aziz Chan seperti kepala yang menghadap ke atas merupakan pasrah dan tunduk pada yang maha pencipta dalam menjalankan amanat sebagai wali kota Padang. Kedua tangan yang mengepal merupakan harapan dan keinginan yang kuat untuk membawa masyarakat kota Padang terbebas dari penjajahan. dan gerakkan kaki melangkah merupakan cita-cita dalam kepemimpinannya mewujudkan dan membawa masyarakat kota Padang pada kehidupan yang lebih baik. Tanda-tanda tersebut merupakan simbol perjuangan dan harapan Bagindo Aziz Chan dalam menjabat sebagai wali kota Padang. Terdapatnya beberapa relief pada monumen Bagindo Aziz Chan merupakan penggambaran tragedi pembunuhan dan pemakaman almarhum. Sungguh suatu peristiwa yang menggemparkan bagi masyarakat kota Padang dan kota sekitarnya, begitu mendengar sosok Bagindo Aziz Chan tewas dibunuh oleh Belanda. Bagindo Aziz Chan merupakan tokoh pemimpin yang tegas dan berani terang-terangan menentang kedudukan Belanda. Untuk mengenang jasanya sebagai wali kota Padang kedua dan sekaligus pahlawan nasional. setiap tanggal 19 Juli masyarakat kota Padang memperingati sebagai hari wafatnya Bagindo Aziz Chan.

Pendirian *Monumen Bagindo Aziz Chan* bukan di lokasi terjadi tragedi pembunuhan tersebut, melainkan dibangun di areal Taman Melati kota Padang. Alasan dibangunnya monumen tersebut untuk mengenang jasa dan perjuangan Bagindo Aziz Chan. Dibangun juga monumen berbentuk

tinju yang menggambarkan tangan yang sedang mengepal konon menurut sumber yang ditemukan, tangan mengepal tersebut menggambarkan semangat juang Bagindo Aziz Chan. Monumen tersebut di bangun di persimpangan Lapai-Siteba-Jati betepatan dengan tempat lokasi terjadi pembunuhan tersebut. Itulah yang dinamakan monumen Bagindo Aziz Chan. Tujuan dibangun monumen tersebut agar masyarakat tahu dan selalu mengingat perjuangan Bagindo Aziz Chan yang ditembak mati oleh tentara Belanda sebagai walikota pertama asli asal Sumatera Barat.

PENUTUP

Seorang seniman seperti Arby Samah, akan selalu terkenang dalam catatan sejarah seni rupa di Sumatera Barat dan Indonesia khususnya. Dalam banyak hal, banyak pula pelajaran yang dapat diketahui dari sosok yang hanya merepresentasikan apa yang dialaminya dan segala sesuatu yang ada di sekitarnya ke dalam karyanya. Arby Samah sebagai seniman yang dikelompokkan dalam seniman yang memiliki kecenderungan karya abstrak, bukan berarti Arby Samah tidak menguasai gaya realis, malahan seniman abstrak merupakan titik jenuh dari gaya realis. kejujuran Arby Samah menggambarkan sosok Bagindo Aziz Chan sesuai apa adanya dan akan mengantarkan pemahaman yang mendekati kebenaran untuk bisa diterjemahkan dengan tidak melupakan sisi-sisi sejarah yang melatar belakanginya.

Menyangkut kebenaran penggambaran

figur dari karya yang dimaksudkan tersebut berjudul "*Monumen Bagindo Aziz Chan*", penulis telah menemukan nilai-nilai yang setidaknya bisa memberikan kepuasan jawaban atas penggambaran yang terjadi dalam karya tersebut. Setelah melakukan pendekatan Ikonologi yang dibawa oleh Erwin Panofsky, dan dalam usaha pendalaman pendekatan tersebut, ada beberapa tahapan pembedahan karya tersebut. Dengan mempelajari tiga kerangka utama pendekatan ikonologi yakni; tahapan deskripsi pra-ikonografi, tahapan analisis ikonografi, dan interpretasi ikonologi, ada banyak temuan yang penulis dapatkan. Beberapa temuan tersebut dipelajari dari penelusuran sejarah gaya, penyesuaian sejarah tipe, dan pemahaman sejarah kebudayaan.

Tokoh yang digambarkan Arby Samah pada karya "*Monumen Bagindo Aziz Chan*" ini berdasarkan temuan penulis, memang sosok Bagindo Aziz Chan. yang dibuat memakai teknik plaster semen, pembuatan karya tersebut selesai mulai dilakukan pada tahun 1971 dan selesai pada tahun 1973 dan memang karya monumen tersebut adalah karya Arby Samah. Pemakaian gaya realis yang didapat penulis pada monumen Bagindo Aziz Chan walaupun penggarapan patung tersebut masih terlihat kasar, namun penyampaian tanda pada patung Bagindo Aziz Chan merupakan harapan dan cita-cita Bagindo Aziz Chan selama kepemimpinannya sebagai wali kota Padang tergambar dengan jelas. Tetapi Arby Samah bisa menangkap sosok Bagindo Aziz Chan dengan jelas. Pembuatan patung menggunakan teknik plaster semen yang merupakan teknik yang umum dipakai

oleh seniman patung pada masa tersebut.

Untuk mengenang jasa perjuangan Bagindo Aziz Chan pada tahun 2005 dianugrahi dirinya sebagai pahlawan nasional asal Sumatera Barat oleh pemerintah pusat, dan juga pada tanggal 19 Juli masyarakat kota Padang memperingati hari wafatnya Bagindo Aziz Chan yang merupakan penghormatan kepada pemimpin kota Padang yang tegas dan berani tersebut, dan juga nama Bagindo Aziz Chan sudah diabadikan sebagai nama jalan dan gedung di kota Padang.

* * *

Daftar Pustaka

- Arifin, Drs. Djauhar. (1985), Sejarah Seni Rupa. CV ROSDA Bandung.
- Budiman, Kris. (2004), Jejaring Tanda-Tanda, Strukturalisme dan Semiotik dalam Kritik Kebudayaan. Magelang. Indonesiatara.
- Feldman, Edmund Burke. (1967), Art As Image And Idea, Prentice-Hall, New Jersey.
- Holt, Claire. (2000), Melacak Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia, (terjemahan). Bandung. Artiline.
- Kartodirdjo, Sartono. (1993), Pendekatan Ilmu Sosial Dalam Metodologi Sejarah, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- KS, Kasman. (1995), Islam dan Kesenian, Jabrohim dan Berlian, Saudi, (ed), Majelis Kebudayaan Muhammadiyah Universitas Ahmad Dahlan, Lembaga Litbang PP Muhammadiyah, Yogyakarta
- Mariato, M. Dwi. (2006), Seni Kritik Seni. Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- Panofsky, Erwin. (1995), Meaning in The Visual Art, The University of Chicago Press, Chicago.

Jurnal

- Arifin, Toto, Sugiarto. Monumen Masa Pemerintahan Orde Lama di Jakarta: Representasi Visual Nasionalisme Soekarno. *Jurnal Panggung* Vol.24 No.2 Juni 2014, STSI Bandung.
- M. Agus Burhan. Lukisan Ivan Sagita "Makasih Kollwitz" (2005) dalam Sejarah Seni Lukis Modern Indonesia: Tinjauan Ikonografi dan Ikonologi. *Jurnal Panggung* Vol. 25 No. 1 Maret 2005, ISBI Bandung.

Majalah dan Koran

- Hadi, Wisran. (13 September 1996), Arby Samah Membangkit Batang Tarandam Untuk di Patungkan Kembali, Haluan.
- Tesis
- Erfahmi. (2007), Seni Patung Sumatera Barat Dari Ramudin Sampai Lisa Widiati. Tesis ISI, Yogyakarta.

Wawancara

- Arby Samah, (84 tahun) pematung, wawancara tanggal 12 agustus 2014 di rumahnya, jalan Parak Karakah kota Padang.

Tradisi *Tinilo Pa'ita* dalam Kehidupan Masyarakat Gorontalo

Vita Alfanih, Zulkarnain Mistortoify

Institut Seni Indonesia Surakarta

Telp : 082190864523 Email : vitaalfanikmah@gmail.com

Telp: 081329224066 Email : zoelmis@gmail.com

ABSTRACT

This paper aims to find out the form of the tradition of tinilo pa'ita present at the ceremony commemorating the 40th day of someone's death because currently the tradition of tinilo pa'ita is fairly difficult to find in its community. This study uses qualitative research methods using an ethnographic approach by Spradley to understand a culture from the point of view of their owners of culture. Tinilo pa'ita is a tradition in the form of chants. Tinilo Pa'ita is present in the tradition of wopato pulu huyi. This song contains an apology for the person who has died, advice to the family left behind to remain patient and sincere, advice to the other people who is left to always remember death and always carry out the religious orders adopted by the community, namely Islam. In its implementation, tinilo pa'ita attended several stages of the wopato pulu huyi ceremony. The presence of tinilo pa'ita in Gorontalo society can only be found during the wopato pulu huyi because, the community believes this song can only be sung when it is side by side with the tomb that will be delivered to the tomb. Until now the tradition of tinilo pa'ita is still being carried out even though it is only in certain areas.

Keywords: Oral Tradition, Tinilo Pa'ita, Funeral ceremony

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui bentuk tradisi tinilo pa'ita yang hadir dalam upacara peringatan hari ke 40 kematian seseorang sebab saat ini tradisi tinilo pa'ita terbilang cukup sulit untuk dijumpai dalam masyarakatnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan etnografi oleh Spradley untuk memahami sebuah kebudayaan dari sudut pandang mereka pemilik kebudayaan. *Tinilo pa'ita* merupakan sebuah tradisi yang berbentuk lantunan nyanyian. *Tinilo Pa'ita* hadir dalam tradisi wopato pulu huyi. Nyanyian ini berisi permohonan maaf atas orang yang telah meninggal, nasihat kepada keluarga yang ditinggalkan agar tetap sabar dan ikhlas, nasehat kepada handaitaulan yang ditinggalkan untuk selalu mengingat kematian dan senantiasa menjalankan perintah agama yang dianut oleh masyarakat yakni agama Islam. Dalam pelaksanaannya, tinilo pa'ita hadir dalam beberapa tahapan pelaksanaan upacara wopato pulu huyi. Kehadiran tinilo pa'ita dalam masyarakat Gorontalo hanya dapat dijumpai saat wopato pulu huyi sebab, masyarakat percaya nyanyian ini hanya bisa dilantunkan pada saat berdampingan dengan nisan yang akan diantarkan ke makam. Hingga saat ini tradisi tinilo pa'ita masih terus dilaksanakan meskipun hanya pada daerah-daerah tertentu saja.

Kata Kunci: Tradisi Lisan, *Tinilo Pa'ita*, Upacara Pemakaman

PENDAHULUAN

Siklus kehidupan manusia terdapat beberapa peralihan status seseorang yang biasanya ditandai dengan upacara-upacara

yang dilaksanakan dengan tujuan tertentu.

Dalam hal ini di Gorontalo terdapat beberapa upacara adat yang dilaksanakan untuk menandai sebuah peralihan status seorang

manusia diantaranya *mohuntingo* , *mome'ati* , *moponika* , hingga *pohutu molalungo* .

Upacara adat peralihan yang terkait erat dengan adat adalah kehidupan masyarakat Gorontalo adalah upacara pemakaman. Dalam pelaksanaannya, upacara tersebut terdapat tahapan yang harus dilaksanakan yang terdiri atas tiga fase yakni, pertama fase persiapan, fase kedua adalah pemakaman dan fase ketiga adalah fase setelah pemakaman. Dalam fase ini keluarga dan para tetangga memiliki tugas untuk menghibur keluarga yang ditinggalkan. Keluarga datang pada malam ketiga, kelima, ketujuh, hingga malam ke seratus. Hal yang cukup berbeda adalah malam ke-40, di mana rumah keluarga yang berduka akan ramai, sebab pada masyarakat Gorontalo, hari ke-40 akan dilaksanakan penggantian nisan atau *pa'ita*.

Pada penggantian batu nisan dalam peringatan hari ke-40 ini, terdapat sebuah usungan kecil berbentuk rumah yang dihias dengan nuansa biru sebagai tempat untuk meletakkan batu nisan yang akan dibawa ke makam. Dalam prosesi ini terdapat sebuah lantunan syair yang dilagukan yang disebut dengan *tinilo pa'ita*.

Pada mulanya, *tinilo pa'ita* ini hanya dilaksanakan oleh keturunan raja terutama saat kepemimpinan Raja Matolodula Kiki yang pada saat itu pula agama Islam resmi sebagai agama yang di anut oleh masyarakat. Akan tetapi seiring perkembangannya, kini *tinilo pa'ita* telah menjadi sebuah kebudayaan yang dilaksanakan oleh semua lapisan masyarakat tanpa memandang status sosialnya.

Tinilo pa'ita merupakan sebuah lantunan

syair yang dibawakan secara bersama-sama dalam rangkaian upacara kematian masyarakat Gorontalo lebih tepatnya pada peringatan hari ke-40 setelah seseorang meninggal dunia atau masyarakat menyebutnya dengan *wopato pulu huyi* . Menurut kepercayaan masyarakat Gorontalo pada hari ke-40 ruh seseorang yang telah meninggal yang sebelumnya masih berada disepertaran rumah duka akan pergi. Oleh sebab itu, untuk memberi penghormatan kepada yang meninggal maka pada upacara ini dilaksanakan penggantian *pa'ita* atau batu nisan pada makam yang sebelumnya masih ditandai dengan pohon jarak. Saat upacara penggantian nisan inilah lantunan syair *tinilo* disajikan. Kehadiran *tinilo pa'ita* dalam upacara ini merupakan hal yang penting sebab dalam *tinilo pa'ita* berisi doa untuk keselamatan bagi seseorang yang meninggal, riwayat seseorang yang telah meninggal agar segala kesalahannya dimaafkan, nasihat kepada keluarga yang ditinggalkan agar tetap sabar dan ikhlas serta nasehat kepada *handaitaulan* yang ditinggalkan untuk selalu mengingat kematian dan senantiasa menjalankan perintah agama yang dalam hal ini adalah agama Islam.

Problematika yang terjadi saat ini yaitu untuk menjumpai *tinilo pa'ita* di kehidupan masyarakat Gorontalo sudah terbilang cukup sulit sebab bagi sebagian masyarakat *tinilo pa'ita* merupakan sebuah nyanyian yang membuat mereka kembali bersedih karena mendengar lantunan syair dalam *tinilo pa'ita* sehingga kesedihan mereka yang mulai hilang muncul kembali. Tradisi ini masih dapat dijumpai di beberapa daerah tertentu

saja, salah satunya di kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo. Hal ini dikarenakan saat ini terdapat sebagian masyarakat yang menganggap bahwa *tinilo pa'ita* merupakan sebuah kewajiban yang harus dilaksanakan dalam peringatan hari ke-40 kematian agar doa tetap terus mengalir dan diberikan keselamatan serta tempat yang baik di alam berikutnya. Mereka meyakini bahwa lantunan *tinilo pa'ita* merupakan penghargaan bahkan hadiah untuk keluarga yang telah pergi meninggalkan mereka meskipun mereka telah berada di alam yang berbeda.

Semakin sulitnya menjumpai praktik *tinilo pa'ita* dalam kehidupan masyarakat Gorontalo menjadikan pemahaman masyarakat terhadap tradisi *tinilo pa'ita* semakin berkurang. Melalui artikel ini, uraian mengenai bentuk tradisi *tinilo pa'ita* pada masyarakat Gorontalo secara jelas akan diuraikan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan latar ilmiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada (Denzim dan Lincoln dalam Moleong, 2004, hlm. 4). Adapun latar ilmiah yang dimaksud adalah kehidupan masyarakat Gorontalo sebagai pemilik tradisi *tinilo pa'ita*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah etnografi. Menurut Spradley (2006, hlm. 3), etnografi merupakan pekerjaan mendeskripsikan suatu kebudayaan, memahami suatu pandangan

hidup dari sudut pandang penduduk asli. Melalui pendekatan ini, akan dapat dipahami bagaimana bentuk dan isi *tinilo pa'ita* yang berkembang dalam kehidupan masyarakat Gorontalo yang tetap ada sampai saat ini. Penelitian ini berlangsung pada pertengahan tahun 2016 hingga akhir tahun 2018.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dilakukan dengan mengamati mencermati, dan mencatat kehidupan masyarakat serta kehidupan kebudayaan di Kecamatan Limboto khususnya peristiwa yang berkaitan dengan tradisi *tinilo pa'ita* yang meliputi keseluruhan rangkaian upacara *wopato pulu huyi*. Hal ini dikarenakan kehadiran *tinilo pa'ita* sangat terikat dengan konteks upacaranya sehingga hal-hal lain diluar sajian *tinilo pa'ita* menjadi bagian penting dalam mengurai mengenai bagaimana bentuk dan kedudukan *tinilo pa'ita* dalam kehidupan masyarakat Gorontalo. Wawancara dalam penelitian dilakukan dengan beberapa narasumber diantaranya pemangku adat sebagai pihak yang memahami adat istiadat masyarakat Gorontalo serta sebagai pelaksanaan tata cara upacara adat Gorontalo. Narasumber lain dalam penelitian ini adalah para pelaku atau pelantun *tinilo pa'ita* untuk mengetahui lebih mendalam bagaimana bentuk-bentuk nyanyian *tinilo pa'ita*. Wawancara dilakukan selama proses penelitian berlangsung.

Studi dokumen dilakukan untuk melengkapi data-data mengenai objek yang diperoleh dari lapangan sedangkan tahap dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan perekaman pelaksanaan upacara *wopato pulu*

huyi secara keseluruhan yang di dalamnya terdapat *tinilo pa'ita*. Beberapa langkah ini ditempuh guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam mengurai bagaimana bentuk penyajian *tinilo pa'ita* dalam upacara *wopato puluhu huyi* di Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian *Tinilo*

Istilah *tinilo* pada masyarakat Gorontalo memiliki banyak pemahaman dan penafsiran. Pemahaman masyarakat Gorontalo ketika berbicara tentang *tinilo* kebanyakan merujuk pada lantunan syair atau nyanyian dalam sebuah upacara peringatan 40 hari kematian seseorang.

Kata *tinilo* merupakan sebuah kata benda yang memiliki arti syair. Terdapat pula istilah *molinilo* yang merujuk pada praktik atau kata kerja yang berarti melantunkan syair. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Pateda dalam kamus bahasa Gorontalo bahwa *tinilo* berarti upacara peringatan 40 hari sesudah seseorang meninggal. Pada saat itu makam yang sebelumnya masih ditandai dengan pohon jarak, kemudian diganti dengan nisan. Dalam penjelasannya diuraikan ungkapan "*ta mate musi pohutuwalu tinilo*". Lebih lanjut Pateda menguraikan mengenai kata *molinilo* yang merujuk pada kata kerja. *Molinilo* berarti membaca atau melagukan syair pujian kepada seseorang yang telah meninggal. Syair itu dilagukan ketika mengiringi batu nisan ke kubur pada upacara hari ke-40 sesudah seseorang meninggal (Pateda, 2001, hlm. 245).

Pengertian lain mengenai *tinilo* diungkapkan oleh Didipu (2011:60) bahwa *tinilo* adalah puisi yang berisi sanjungan, hiburan, dan doa. Hinta mengatakan bahwa "*Tinilo* merupakan ragam sastra lisan yang berbentuk syair dan dilagukan bersama-sama dalam upacara adat" (Hinta 2005, hlm. 6).

Sejalan pendapat diatas, Pateda dalam buku bahan kajian seminar adat Gorontalo mengungkapkan bahwa :

Tinilo biasanya berisi nasihat. Tinilo boleh saja dilafalkan pada pengantin perempuan tapi kadang-kadang ada tinilo yang dilafalkan ketika orang mengantarkan batu nisan pada peringatan hari meninggal seseorang untuk hari yang ke 40. (Pateda, 1984, hlm. 94)

Tinilo dalam sastra lisan Gorontalo oleh Tuloli dispesifikasikan ke dalam jenis ode. Jenis puisi ini diungkapkan dengan kata-kata pujian dan ditujukan kepada seseorang tokoh, pahlawan bangsa atau negara. Sastra lisan ini biasanya digubah ketika pahlawan masih hidup atau setelah meninggal dunia (Tuloli, 2003, hlm. 12-16). Dalam buku lainnya Tuloli mengatakan bahwa bentuk *tinilo* sama dengan syair yang isinya berupa nasehat di samping terkandung pula unsur menghibur (Tuloli 1983, hlm. 14).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa *tinilo* dalam kehidupan masyarakat Gorontalo merupakan sebuah syair berisi nasihat, sanjungan, pujian, hiburan yang dilagukan secara bersama-sama dalam upacara adat Gorontalo. *Tinilo* dibawakan pada upacara adat di antaranya upacara

adat pernikahan dan kematian. Akan tetapi dalam hal ini, *tinilo* yang dibawakan memiliki perbedaan berdasarkan konteks upacara adat yang dilaksanakan baik dari segi penyebutan maupun isinya.

Dalam upacara pemakaman *tinilo* yang dilantunkan adalah *tinilo pa'ita*. *Pa'ita* dalam bahasa Gorontalo berarti nisan. Sesuai dengan konteks upacara yang dalam hal ini adalah penggantian nisan sehingga *tinilo pa'ita* dapat dipahami sebagai syair berisi nasihat, sanjungan, pujian, hiburan yang dilagukan secara bersama-sama dalam upacara penggantian nisan.

Tinilo secara umum menggunakan bahasa Gorontalo. Adapun bahasa Gorontalo yang digunakan merupakan gabungan antara bahasa Gorontalo lama dan bahasa Gorontalo umum yang digunakan masyarakat Gorontalo dalam berkomunikasi sehari-harinya. Bahasa Gorontalo lama yang dimaksud adalah bahasa Gorontalo yang hanya digunakan pada upacara adat. Menurut Tuloli (1983:3), bahasa Gorontalo lama adalah bahasa adat karena bahasa ini memang lebih sering digunakan dalam upacara-upacara adat saja. Berikut teks *tinilo pa'ita* yang didalamnya menggunakan bahasa Gorontalo lama dan bahasa Gorontalo yang umum digunakan dalam keseharian:

Bakohati siladia = Kotak Kue adat disiapkan

Wu'udio lo hunggia = Menjadi adat negeri

To Hipu popodidiya = Segera dibagi-bagi

To u'lipu hi hadiria = Bagi pemangku adat negeri

(Naskah *tinilo pa'ita*. 1990)

Berdasarkan penggalan syair di atas, terdapat kata *hunggia* dan *lipu* yang dicetak tebal. Kedua kata tersebut memiliki arti yang

sama yaitu 'negeri', akan tetapi kata *hunggia* merupakan kata dalam bahasa Gorontalo lama dan kata *lipu* merupakan kata dalam bahasa Gorontalo umum yang digunakan masyarakat Gorontalo dalam kesehariannya. Kendatipun demikian, kini sudah tidak banyak yang memahami bahasa Gorontalo lama. Masyarakat Gorontalo (khususnya generasi muda) saat ini lebih banyak menggunakan bahasa Gorontalo yang dipengaruhi oleh dialek Manado.

Selain bahasa Gorontalo lama dan bahasa Gorontalo umum yang digunakan dalam keseharian pada *tinilo* terdapat pula kosa kata bahasa Arab. Menurut Hinta, dalam *tinilo pa'ita* terdapat penggunaan kata serapan dari bahasa Arab, diantaranya *ilmu*, *umuru*, *naraka*, *akhirati*, *amali* (Hinta, 2005, hlm. 35). Penggunaan bahasa Arab lainnya dapat dilihat pula melalui syair-syair seluruh *tinilo* yang setiap awal dari syair dimulai dengan *Bissmillahirrahmanirahim*. Selain itu pula, pada saat memulai dan mengakhiri sebuah judul, lantunan nyanyian *tinilo pa'ita* selalu dimulai dan ditutup dengan syair *Lailahailallah Muhammadarrasulullah*. Penggunaan bahasa Arab dalam *tinilo* ini tentunya memiliki keterhubungan dengan pengaruh Islam dalam adat istiadat masyarakat Gorontalo. Daerah Gorontalo yang mayoritas penduduknya beragama Islam tentunya mempengaruhi adat istiadat yang tumbuh dan berkembang di daerah tersebut. Hal ini dapat dilihat dari adanya ungkapan *Adati hula-hulaa to sara'a*, *sara'a hulahulaa to Quruani* (Adat bersendikan syariah, syariah bersendikan Al-Quran (kitabulah) .

Kedudukan *Tinilo Pa'ita* dalam Upacara Pemakaman Masyarakat Gorontalo

Dalam jurnal panggung, Koentjaraningrat dalam Wildan dan Irwandi (2019, hlm. 17) menguraikan bahwa upacara adalah sistem aktivitas atau rangkaian atau tindakan yang ditata oleh adat atau hukum yang berlaku dalam masyarakat yang berhubungan dengan berbagai macam peristiwa tetap yang biasanya terjadi dalam masyarakat yang bersangkutan. Upacara pada umumnya memiliki nilai sakral yang diakui oleh masyarakat pendukung kebudayaan tersebut. Hal ini pula berlaku dalam kehidupan kebudayaan dalam masyarakat Gorontalo di mana pada peristiwa-peristiwa penting dalam kehidupannya terdapat berbagai upacara yang tidak lepas dari adat istiadat yang berlaku dalam masyarakatnya.

Pohutu atau upacara adat dalam masyarakat Gorontalo merupakan pelaksanaan upacara yang tata caranya diatur dengan adat istiadat salah satunya adalah upacara pemakaman (disebut juga sebagai *pohutu molalungo*). Pada dasarnya tata upacara adat masyarakat Gorontalo memiliki hubungan erat dengan agama yang dalam hal ini adalah agama Islam seperti yang telah diuraikan sebelumnya. Kendatipun demikian, pelaksanaan tidak murni dilaksanakan secara Islam, melainkan sudah tercampur dengan adat dan kebiasaan-kebiasaan masyarakat sejak jaman dahulu. Terdapat beberapa adat yang tertuang di dalamnya yang dalam hal ini adat merupakan sebuah pedoman hidup yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan

manusia. Tidak dapat dipungkiri, adat mengatur kehidupan masyarakat pemiliknya. Seperti yang dikatakan Purba (2016, hlm. 260) dalam jurnal panggung bahwa adat bermanfaat untuk mencegah mala petaka, menjaga keharmonisan, dan kesuburan tanah, memastikan akan adanya kesinambungan kebutuhan penduduk desa, serta menjaga keutuhan kekerabatan.

Dalam konteks upacara pemakaman, pelaksanaannya terdiri dari para pemangku adat dan pegawai syarak. Adapun tahapan dalam upacara adat pemakaman terdiri dari tiga fase yaitu (1) persiapan, (2) pemakaman, (3) setelah pemakaman. Pada fase persiapan, ada beberapa perangkat adat yang harus dipersiapkan, yakni genderang adat sebagai pemberi tanda atau alamat tempat upacara pemakaman dilaksanakan; dan bangunan adat berupa *bulita; tolitihu* yang merupakan tangga adat yang juga dirangkai dari bambu dan dihiasi dengan *lale* dan pohon pinang; usungan atau keranda dengan segala perlengkapannya berdasarkan tata upacara adat pemakaman masyarakat Gorontalo. Dalam tahap ini juga dilakukan pemberian gelar terhadap orang yang menurut masyarakat dan pemerintah setempat berjasa .

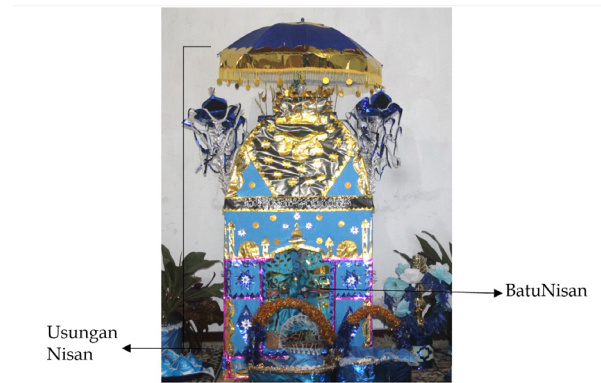
Fase kedua (pemakaman) dilaksanakan dengan menggunakan landasan syariat agama Islam, seperti memandikan (*mopodungga lo taluhu*), mengafani, menshalatkan, dan menguburkan. Sementara itu, fase ketiga (pemakaman) disebut juga dengan *hileyiya* yaitu suatu kegiatan sosial dalam rangka kedukaan. Keluarga jauh dan para tetangga memiliki tugas untuk menghibur keluarga

yang ditinggalkan. Mereka berkumpul di rumah duka dengan melakukan kegiatan masak-memasak sehingga keluarga yang berduka akan merasa terbantu dan terhibur.

Kegiatan menghibur lainnya adalah *dulialo* atau *takziah*, yaitu memberi nasehat dan pesan untuk keluarga yang berduka agar tetap sabar, serta memberi sumbangan, material berupa bahan makanan, dana santunan, dan bentuk permainan. Saat ini bentuk *dulialo* yang dalam bentuk permainan sudah jarang ditemui dan dilaksanakan oleh masyarakat setempat.

Pada kegiatan *hileyiya* terdapat pula salah suatu kebiasaan *tahlilan* atau doa arwah yang disebut *aruwa*. Masyarakat setempat menganggap *aruwa* sebagai sebuah ritual doa yang bersifat Islami karena *aruwa* berisikan pembacaan ayat-ayat suci Al-Quran, *dzikir*, dan *istigfar*. Tradisi ini dilaksanakan oleh masyarakat Gorontalo dimulai pada hari pertama, hari ketiga, kelima, ketujuh, ke-20, ke-40, hingga hari ke-100. Namun yang paling dianggap istimewa dan paling berbeda pelaksanaan acaranya adalah *hileyiya* pada hari ke-40 di mana dalam upacara ini hadir sebuah lantunan syair berupa nyanyian yang disebut dengan *tinilo pa'ita*.

Tinilo pa'ita disajikan dalam empat tahap upacara *wopatu pulu huyi*. Adapun tahapan dalam upacara peringatan hari kematian ke-40 adalah : a). pembacaan doa arwah, dilanjutkan dengan makan bersama, b). pembagian kotak kue adat atau *bakohati*, mengangkat batu nisan menuju makam, c). mengganti serta menanam batu nisan pada makam. Dalam pelaksanaannya, terdapat pula beberapa



Gambar 1. Usungan nisan dan batu Nisan
(Foto: Vita, 2017)

perangkat yang sedikit berbeda dengan perangkat yang disediakan dalam kegiatan *hileyiya* pada hari-hari lainnya.

Kegiatan *hileyiya* umumnya memerlukan perangkat adat yang berupa *polutube* atau *pendupaan*, bara api, *totabu* atau dupa, secangkir air putih, kain putih, rica atau cabai, garam, *tiliyah* dan nasi kuning. Namun, pada pelaksanaan upacara adat peringatan hari ke-40 kematian terdapat perangkat adat tambahan yaitu, *didi* berupa *bakohati* (bungkusan kue adat) dan *toyopo* (tempat makan terbuat dari daun kelapa gambar no.1), nisan serta usungannya.

Usungan nisan merupakan bangunan menyerupai mesjid, di atasnya diberi payung menyerupai kubah. Hiasan-hiasan yang digunakan dalam usungan ini menyesuaikan dengan jenis kelamin seseorang yang meninggal. Jika yang meninggal adalah perempuan, makan hiasannya akan dibuat menyerupai pakaian adat Gorontalo untuk perempuan. Dalam usungannya juga diletakkan nisan yang nantinya akan dibawa ke makam.

Perangkat lain yang disediakan dalam upacara peringatan hari ke-40 adalah *bakohati*. Setelah didoakan, *bakohati* ini nantinya akan dibagikan pada seluruh hadirin yang hadir



Gambar 2. Bakohati atau Bungkus Kue Adat
Sumber : Vita, 2017



Gambar 3. Toyopo yang Berisi Aneka makanan
Sumber : Vita, 2017.

pada upacara tersebut. *Bakohati* berbentuk persegi lima, didalamnya berisi uang koin dan kue kering sebanyak lima macam (jika yang meninggal adalah laki-laki) dan tujuh macam kue kering (jika yang meninggal adalah perempuan).

Perangkat adat lainnya yang disediakan dalam upacara adat *wopato pulu huyi* adalah *toyopo*, yaitu tempat makanan yang terbuat dari daun kelapa yang masih muda, isinya lima macam kue, *atupato* (ketupat), kue *tutulu* (cucur), *putito malu'o yilahe* (telur ayam rebus), daging *tilinanga* (daging goreng), dan *lutu* (pisang masak). Diatasnya ditancapkan sepotong bambu berukuran ± 30 cm yang berisi *duduli* (dodol), sebagai lambang batu nisan. (Medi dan Parha, 2003, hlm. 70-71)

Tinilo pa'ita dalam Upacara *Wopato Pulu Huyi* pada Masyarakat Gorontalo.

Tinilo pa'ita dalam upacara *wopato pulu huyi* dalam konteks ini tidak hanya dilihat sebagai sebuah lantunan syair yang hadir dalam sebuah upacara adat melainkan sebagai sebuah ekspresi musikal yang bagi masyarakat Gorontalo tepat untuk menyampaikan rasa kesedihan, nasehat, doa serta hal-hal lain yang ada dalam *tinilo pa'ita*. Di dalamnya terdapat peristiwa musikal yang terjadi sehingga membentuk sebuah nyanyian. Nyanyian ini kemudian bagi masyarakat Gorontalo diyakini mampu mengekspresikan serta menyampaikan maksud yang terkandung dalam *tinilo pa'ita*.

Ditinjau dari sudut pandang musik, *tinilo pa'ita* memiliki unsur-unsur musikal yang membangunnya menjadi sebuah nyanyian yang memiliki ciri khas tersendiri. Ciri khas tersebut terbentuk dari kebiasaan-kebiasaan yang membudaya pada masyarakat pemiliknya, di mana fenomenanya dapat dicermati melalui nada, melodi, metrum ataupun ornamentasi yang telah terekam dalam diri pelaku *tinilo pa'ita*. *Tinilo pa'ita* dapat dikatakan berbeda dengan musik vokal pada umumnya yang saat ini berkembang di Gorontalo. Sejauh ini, musik-musik daerah Gorontalo yang berkembang adalah berbasis pada lagu-lagu pop atau sistem nadanya yang digunakan berlaras diatonis. Hal yang menjadikan lagu-lagu tersebut berciri khas khusus hanya terdapat pada bahasa yang digunakan yaitu bahasa Gorontalo. Salah satu contohnya adalah lagu *Hulonthalu Lipu'u*

yang menjadi lagu kebanggaan masyarakat Gorontalo. Sekalipun terdapat musik yang menggunakan alat musik tradisional seperti *polopalo*, *laras* yang digunakan adalah *laras* yang berorientasi pada sistem nada diatonis.

Hal lain yang memberikan ciri khas pada *tinilopa'ita* adalah melodi yang digunakan pada saat melantunkan satu baris syair dalam *tinilo pa'ita*. Setiap satu baris syair dibawakan tanpa putus dengan tempo yang lambat sehingga untuk membawakan nyanyian dibutuhkan teknik khusus untuk dapat menyanyikannya dengan baik. Gorontalo sejauh ini belum ditemukan istilah ataupun penyebutan khusus yang berkaitan dengan pengertian lokal terkait teknik bernyanyi ataupun ornamen yang terdapat dalam nyanyian tradisinya. Minimnya hasil penelitian ataupun tulisan-tulisan yang mengkaji musik khususnya sehingga ketiadaan kajian musikologis nyanyian-nyanyian daerah Gorontalo turut menjadi alasan belum ditemukannya istilah yang berkaitan hal tersebut. Melodi yang panjang dengan tempo yang lambat, menjadikan nyanyian ini bersifat *free meter* di mana durasi nada yang disuarakan tidak dapat diukur dengan birama tertentu. Peristiwa musikal seperti inilah yang dirasa tepat oleh masyarakat Gorontalo sebagai wadah ekspresi musikal dalam susana berduka.

Selain itu daya ingat yang kuat sangat dibutuhkan oleh seorang pelaku *tinilo pa'ita* sebab nyanyian ini hanya dilantunkan pada upacara *wopato pulu huyi* saja. Sehingga berdasarkan hal ini *tinilo pa'ita* dapat digolongkan sebagai sebuah tradisi lisan yang dimiliki oleh masyarakat Gorontalo. Vansina

dalam Sumitri (2016 hlm 6) mengatakan bahwa, tradisi lisan merupakan pesan verbal berupa pernyataan yang dilaporkan dari masa silam kepada generasi masa kini, yang memungkinkan di tuturkan atau dinyanyikan dengan atau tanpa diiringi alat musik. Dikutip dalam Duija (2005, hlm. 113) Sedyawati mengatakan tradisi lisan adalah segala wacana yang disampaikan secara lisan mengikuti cara adat istiadat yang telah memola dalam suatu masyarakat yang dalam hal ini kadungan isi wacananya dapat meliputi berbagai hal seperti jenis cerita, ataupun berbagai ungkapan seremonial dan ritual.

Dapat dikatakan pula bahwa di dalam diri setiap pelantun *tinilo pa'ita* telah tertanam rasa musikal tertentu sehingga mereka dapat menyajikan lantunannya dengan semestinya. Berdasarkan hal ini tergambar bahwa nyanyian ini merupakan nyanyian yang tidak biasa. Dapat diasumsikan bahwa nyanyian ini merupakan nyanyian yang telah ada sejak lama dan mentradisi hingga kini di kehidupan masyarakat Gorontalo. Selanjutnya, *Hileyiya* pada hari ke-40 dilaksanakan berbeda dengan hari-hari lainnya sebab, masyarakat Gorontalo memiliki keyakinan tersendiri mengenai hari ke-40 setelah seseorang meninggal. Hinta mengatakan bahwa pada hari ke-40, roh almarhum akan turun terakhir kalinya untuk melihat dan sekaligus berpamitan dengan jasadnya ditandai dengan batu nisan yang diantar dan dihiasi dengan sebaik-baiknya. Arwah pun merasa bangga dengan sanak keluarga yang selalu mengenang, menghargai menyenjungnya serta mendoakannya walaupun ia telah tiada. (Hinta, 2005, hlm. 93)

Ada pula masyarakat Gorontalo yang meyakini bahwa pada hari ke-40 setelah seseorang meninggal, arwah yang sebelumnya masih berada di seputaran rumah duka akan pergi jauh. Untuk itu, agar doa tetap mengalir setiap saat maka dilakukan penanaman batu nisan pada makam. Batu nisan yang digunakan bukan batu yang diambil dari sembarang tempat melainkan batu sungai yang berwarna hitam. Masyarakat setempat meyakini bahwa batu sungai adalah batu yang hidup dimana semua benda hidup yang ada di muka bumi ini senantiasa bertasbih kepada Allah SWT sehingga nisan ini pula akan senantiasa bertasbih untuk keselamatan arwah seseorang yang telah meninggal. Kekuatan tasbih ini kemudian disempurnakan dengan doa yang ada dalam *tinilo pa'ita*. *Tinilo pa'ita* bagi masyarakat Gorontalo memiliki arti tersendiri. Nyanyian ini dibawakan untuk mendoakan, mengenang kehidupan seseorang yang telah meninggal, dan menghargainya melalui representasi batu nisan.

Para pelaku meyakini bahwa nyanyian ini hanya dapat dilantunkan pada saat berada dekat dengan batu nisan yang akan dibawa ke makam atau pada saat upacara peringatan hari ke 40 saja. Hal ini menjadikan *tinilo pa'ita* sebagai sesuatu yang disakralkan. Konsep sakral pada dasarnya berarti suci, keramat, tidak biasa, serta terpilih. Sebuah ritual dianggap sakral karena diperlukan khusus dalam ruang dan waktu yang tertentu, dilaksanakan oleh orang-orang terpilih yang memiliki kemampuan khusus (Heriyawati, 2016, hlm. 40-41). Lebih lanjut Schuon dalam buku *Antropologi Sakral* mengatakan bahwa

seni sakral dibuat sebagai kendaraan untuk kehadiran spiritual, dibuat pada waktu tertentu untuk Tuhan, untuk malaikat, dan untuk manusia (Hidayat, 2010, hlm. 66).

Menurut Nothingham, sakral berkaitan dengan hal-hal yang penuh misteri baik yang sangat mengagumkan maupun yang sangat menakutkan. Sebab bukan benda-benda itu sendiri yang merupakan tanda dari yang sakral, tetapi justru berbagai sikap dan perasaan (manusianya) yang memperkuat kesakralan benda-benda itu. Dengan demikian kesakralan terwujud karena sikap mental yang didukung oleh perasaan. Perasaan kagum itu sendiri sebagai emosi sakral yang paling nyata, adalah gabungan antara pemujaan dan ketakutan (Nothingham, 1985, hlm. 11).

Dapat dipahami bahwa *tinilo pa'ita* dianggap sakral, sebab *tinilo pa'ita* merupakan sesuatu yang dianggap tidak biasa karena hanya dilaksanakan pada upacara *wopato pulu huyi* saja. *Tinilo pa'ita* dalam upacara ini pula diyakini oleh masyarakatnya sebagai sesuatu yang dapat menghubungkan ataupun menyampaikan sesuatu hal dari mereka kepada Tuhan ataupun kepada arwah seseorang yang telah meninggal.

1. Isi *Tinilo Pa'ita*

Berbicara mengenai isi, dalam *tinilo pa'ita* berisi permohonan maaf agar arwah seseorang yang telah meninggal dimaafkan dan dilapangkan jalannya. Hal ini dapat dilihat dari penggalan syair berikut:

Po lubo mola to Allah

Wolo nabi Murusala

Delo luasi to dala

To hulu wau to Allah

Artinya :

Sujudlah kepada Allah

Dan kepada Rasulullah

Agar dilapangkan jalan

Dari awal menuju Allah yang Maha Suci

(Hinta, 2005, hlm. 120)

Penggalan syair *tinilo pa'ita* di atas berisi nasehat bagi yang mendengarkan nyanyian ini agar berdoa dan bermohon kepada Allah SWT serta Rasulnya agar roh seseorang yang telah meninggal diampuni dosa-dosanya dan dilapangkan jalannya menuju surga.

Tinilo pa'ita juga berisi nasihat kepada keluarga yang ditinggalkan agar tetap sabar dan ikhlas. Berikut ini potongan syair yang berisi nasehat untuk keluarga yang berduka :

Bolo sabalia lo luma

Humoyongo didu ohuna

Bolo Kalima Paduma

Yakini poho lilunga

Ati ti papa pulua

didu tatalua

Wolo waladi samua

Bolo kalima aruwa

Du'awo O Tambati

Wahu o Sapa'ati

Tijadu Mu'ujijati

To Soroga Jannati

Bolo du'a to Allah

Wolo Nabi Mursala

Banga Lio to dala

Mo'otoduo pahala

Artinya :

Bersabarlah selalu

Menangis tidak berguna

Berpeganglah pada tali Allah

Teguhkan keyakinan

Kasihannya Ayahanda tersayang

Sudah tiada

Dengan segenap sanak keluarga

Melaksanakan tahlilan dan membaca doa arwah

Mudah-mudahan beroleh tempat

Mudah-mudahan beroleh safaat

Semoga beroleh mukjizat

Di Surga Jannah (Hinta, 2005, hlm. 118)

Penggalan syair diatas menjelaskan bahwa *tinilo pa'ita* berisi nasehat kepada keluarga yang berduka untuk bersabar dalam menerima cobaan yang diberikan oleh Allah dengan dipanggilnya ayahanda tercinta. Seluruh sanak keluarga diingatkan untuk menguatkan hati dan keyakinan serta senantiasa berdoa dan memohon hanya kepada Allah SWT agar ayahanda memperoleh tempat di Surga. Hal ini sejalan dengan kedudukan *tinilo pa'ita* dalam salah satu tahapan *hileyiya* yaitu menghibur keluarga yang ditinggalkan.

Dalam *tinilo pa'ita* juga terdapat nasehat kepada handaitaulan yang ditinggalkan untuk selalu mengingat kematian dan senantiasa menjalankan perintah agama. Adapun potongan syairnya berikut ini:

Tabia wau puasa

Amali ma tiluhata

To tau dadata

To dunia dila baka

Wonu amali mopio

Soroga Potuli lio

Eya mohulato Tio

Soroga tambati liyo

Artinya:

Shalat dan Puasa

Adalah amal yang benar

Bagi orang banyak

Di dunia tidaklah kekal

Jika Beramal Baik

Surga balasannya

Allah Menunggunya

Surga adalah tempatnya (Hinta, 200, hlm. 112)

Penggalan syair *tinilo pa'ita* berisi peringatan bahwa dunia tidaklah kekal dan hanya sementara. Sajian nyanyian *tinilo pa'ita* dalam rangkaian upacara kematian ini mengingatkan bahwa kematian itu pasti, oleh karenanya, selama kita hidup beramal dengan cara melaksanakan shalat dan puasa untuk mendapatkan pahala sebagai bekal untuk mendapatkan surga Allah SWT. Penggalan syair ini pula menguraikan bahwa Allah SWT senantiasa terbuka dan menunggu siapa saja yang senantiasa melaksanakan perintahnya kelak akan dibalaskan surga untuknya.

Isi syair *tinilo pa'ita* jika dilihat secara keseluruhan menyampaikan nilai-nilai kehidupan yang dalam hal ini bagi pendengarnya. Hal paling utama yang tercermin dalam isi *tinilo pa'ita* yakni pengingat kepada manusia bahwa seluruh yang hidup pasti akan mengalami kematian sehingga kita senantiasa diingatkan untuk selalu menjalankan perintah agama sebagai bekal di akhirat kelak. Selanjutnya, nilai penting

lainnya yang terkandung dalam *tinilo pa'ita* adalah saling menghormati dan menghargai antara sesama baik yang masih hidup di dunia ataupun yang telah meninggal dunia. Syair-syair dalam *tinilo pa'ita* yang menceritakan riwayat hidup mati dan permohonan maaf untuknya merupakan sebuah penghargaan kepada seseorang walaupun dia telah meninggal dunia. Nilai kehidupan lainnya yang ada dalam syair *tinilo pa'ita* yakni mengingatkan kita agar senantiasa menguatkan iman kepada Allah SWT. Dengan iman dan ketaatan yang kuat, kita senantiasa dapat menjadi manusia yang sabar dan ikhlas ketika menerima ujian yang diberikan Allah SWT.

Selain itu dilaksanakannya upacara adat peringatan hari ke-40 ini karena tradisi ini bukan hanya dianggap sebagai adat istiadat, tetapi dipahami sebagai bentuk untuk mempererat ikatan persaudaraan, karena pada saat pelaksanaan upacara ini menjadi satu kesempatan untuk bertemu dan berkumpul bersama keluarga.

2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan *tinilo pa'ita* yakni di rumah duka, tepat diruang tengah dimana usungan berbentuk rumah kecil tempat nisan diletakan. Pembacaan *tinilo pa'ita* dimulai pada pukul 09.00 pagi hingga proses pengantaran batu nisan dari rumah hingga ke makam, dan berakhir saat nisan diturunkan dan akan ditanam ke makam.

3. Pelaku *Tinilo Pa'ita*

Pelaksana dalam *tinilo pa'ita* ini berjumlah minimal dua sampai delapan orang

yang terdiri dari kaum perempuan yang pada umumnya adalah ibu-ibu. Pada dasarnya pelantun *tinilo pa'ita* tidak terikat oleh jenis kelamin di mana laki-laki dan perempuan bisa menjadi pelantun. Akan tetapi saat ini sudah sangat jarang ditemui pelantun *tinilo pa'ita* laki-laki. Dahulu, pelantun *tinilo pa'ita* tidak hanya terbatas pada ibu-ibu saja, tetapi saat ini sudah tidak dijumpai lagi. Pelaksana laki-laki dalam upacara *wopato pulu huyi* saat ini lebih kepada tugas untuk persiapan dan pada saat mengangkat usungan nisan menuju makam (Wawancara, Hasia, Juli 2017). Saat ini pelantun yang menguasai *tinilo pa'ita* adalah perempuan. Untuk menjadi seorang pelantun *tinilo pa'ita* tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama agar dapat melantunkannya sebab, nyanyian ini hanya dapat ditemui dalam upacara *wopato pulu huyi* saja.

4. Pakaian

Busana dalam upacara peringatan hari kematian ke-40 adalah busana berwarna biru langit. Warna biru langit dalam bahasa Gorontalo berarti *wobulo*. Warna ini memiliki arti bahwa duka keluarga yang ditinggalkan sudah mulai hilang. Dalam artian bahwa pandangan ketika melihat langit adalah luas, jauh dan tinggi sehingga dinalogikan bahwa kesedihan yang dirasakan keluarga sudah mulai pergi dan hilang sepertiketika kita saat memandang langit.

Para pelaksana *tinilo pa'ita* sendiri busana yang digunakan telah ditentukan. Perempuan atau ibu-ibu yang melantunkan *tinilo pa'ita* mengenakan *bo'ogalenggo* yakni pakaian adat khas Gorontalo yang berwarna



Gambar 4. Ibu-ibu Pelantun *Tinilo pa'ita*
Sumber : Vita, 2017

polos, tidak berkerah. Bawahannya berupa kain panjang yang sewarna yang dililitkan dari pinggang sampai batas mata kaki kemudian dilengkapi dengan kain sarung bermotif batik atau bate yang dikaikat di bahu dan menjulur kebawah menutupi baju yang dikenakan. Saat ini yang masih menggunakan pakaian semacam itu adalah ibu-ibu pejabat atau isteri dari pejabat seperti ibu lurah, ibu camat dan sebagainya. Saat ini pakaian yang digunakan kaum perempuan dalam upacara *wopato pulu huyi* menggunakan baju gamis dengan jilbab panjang hingga lutut dan tetap berwarna biru.

Pakaian laki-laki mengenakan *bo'okini* yakni sejenis kemeja yang memiliki dua buah saku di depan bagian bawah serta menggunakan kopiah. Bawahannya menggunakan celana panjang. Untuk laki-laki, ketentuan pakaian tersebut digunakan oleh pelaksana upacara seperti *bate*, imam dan para pejabat yang hadir dalam upacara.

5. Tahapan Pelaksanaan

Tahap pertama dalam rangkaian upacara *wopato pulu huyi* adalah pembacaan doa arwah. Namun sebelum doa arwah dimulai. *Tinilo pa'ita* sudah mulai dilantunkan. Adapun *tinilo pa'ita* yang dilantunkan yakni *tinilo*

yiladia. *Tinilo* ini disebut dengan *tiniloyiladia* dapat diartikan pula sebagai *tinilo* yang dilantunkan saat berada dalam rumah. Dalam *tiniloyiladia* ini terdapat beberapa judul syair. Para pelantun *tinilo* menyebut setiap judul syair dengan *istilahngoayu*. Adapun beberapa judul syair yang terdapat dalam *tiniloyiladia* adalah a). *Illahi Anta Maksudi*, b). *Bisimillah Mohumbiyo*. *Bisimillah Mohumbiyoterbagi lagi menjadi Bisimillah Mohumbiyo1*, *Bisimillah Mohumbiyo 2*, dan *Bisimillah Mohumbiyo 3*.

Dari keseluruhan judul syair dalam *tiniloyiladia* ini, syair *Illahi Anta Maksudi* adalah syair yang wajib dilantunkan. (Gambar 5, Ram, wawancara 18 Agustus 2018). Syair ini adalah syair pertama yang dilantunkan saat memulai sajian *tinilo pa'ita*, kemudian dilanjutkan dengan syair *Bisimillah Mohubiyo*.

Adapun yang menjadikan syair ini wajib dalam *tinilo pa'ita* yaitu penggunaan syairnya pada hari kematian pada jaman dahulu sebelum digunakan seperti saat ini. Dulunya syair ini dilantunkan ketika jenazah masih berada di rumah duka saat menunggu untuk dimakamkan. Syair ini diyakini oleh masyarakat sebagai doa keselamatan untuk roh seseorang yang telah meninggal dunia. Namun seiring berjalannya waktu, syair ini tidak digunakan lagi dalam hari kematian melainkan menjadi syair *tinilo pa'ita* yang wajib dalam upacara *wopato pulu huyi*. (Wawancara, Hasia 24 Juli 2018)

Apabila dalam pelaksanaannya pihak keluarga membuat syair yang ditulis khusus untuk keluarga yang meninggal, syair tersebut akan dibacakan pada tahapan dalam *tinilo yiladia* ini. Saat pembacaan teks *tinilo*



Gambar 5. Pola Melodi Syair *Illahi Anta Maksudi*
Sumber : Vita, 2017

yiladia para pelantun duduk bersebelahan dengan usungan nisan. Saat itu pula para pelaksanaan upacara *wopato pulu huyi* melakukan persiapan untuk pelaksanaan doa arwah yang juga dilaksanakan di ruangan tersebut. Setelah seluruh persiapan selesai, pemangku adat memaklumkan atau memberitahukan pada para petinggi daerah yang sempat hadir bahwa doa arwah akan dimulai. Pada saat pelaksanaan doa arwah akan dimulai, pelantunan *tinilo pa'ita* berhenti sejenak. Setelah pembacaan doa arwah, acara dilanjutkan dengan santap bersama.

Setelah doa arwah dan santap bersama selesai, upacara dilanjutkan ke tahapan kedua yakni membagi bungkus kue adat atau *bakohati*. Pada tahapan ini *tinilo pa'ita* mulai dilantunkan kembali. Adapun *tinilo pa'ita* yang di lantunkan adalah *tinilo mopodidi lo bakohati*.

Saat pelantun *tinilo pa'ita* mulai melantunkan syai-syairnya *bakohati* mulai dibagikan kepada para seluruh hadirin. Posisi para pelantun *tinilo pa'ita* masih sama seperti pada saat pelantunan *tinilo yiladia* yaitu berada di dekat usungan nisan. Dalam *tinilo mopodidi lo bakohati* ini di dalamnya disampaikan bahwa keluarga sebagai pelaksana yang juga sebagai masyarakat Gorontalo menyepakati untuk menyempurnakan pelaksanaan adat dalam proses ini melalui pembagian bungkus kue adat atau *bakohati*. Pembagian



Gambar 6. Pola Melodi Syair *Tinilo mopodidi Lo Bakohati*
Sumber : Vita, 2017



Gambar 7. Pola Melodi Syair *Tinilo Mo'mu'ata Pa'ita*
Sumber : Vita, 2017

bakohati ini pula sebagai harapan agar hadirin yang menerimanya senantiasa mendoakan almarhum/almarhumah senantiasa diampuni dosa-dosanya.

Tahapan berikutnya adalah mengangkat usungan batu nisan ke makam. Setelah pembagian *bakohati* selesai, upacara *wopato pulu huyi* dilanjutkan dengan prosesi mengangkat nisan menuju makam. Dalam prosesi ini *tinilo pa'ita* yang dilantunkan adalah *tinilo momuata pa'ita*.

Pada tahapan ini, batu nisan beserta usungannya akan diangkat menuju makam dengan diarak. Prosesi dimulai dengan lantunan *tinilo momuata pa'ita* kemudian batu nisan, usungan beserta perangkat adat lainnya mulai diangkat dan dibawa menuju makam. Saat itu pula para pelantun *tinilo* mulai berdiri dan berjalan mengikuti arak-arakan batu nisan menuju makam. Selama batu nisan beserta perangkatnya di arak menuju makam, lantunan *tinilo* tetap berlangsung dan berhenti saat batu nisan dan perangkat adat lainnya tiba di makam. Isi dalam *tinilo momuata pa'ita* yaitu ungkapan bahwa batu nisan yang telah dihias akan diantar ke makam agar almarhum/almarhumah tidak dilupakan.

Tahapan terakhir adalah menanam batu nisan pada makam, *tinilo* yang dilantunkan dalam tahapan terakhir ini adalah *tinilo molambula pa'ita*. Setelah nisan dan seluruh perangkat adat tiba di makam, batu nisan mulai di keluarkan dari usungan dan kemudian ditanam di atas makam. Saat itu pula para pelantun *tinilo* mulai melantunkan *tinilo molambula pa'ita*. Prosesi penanaman batu nisan dilakukan oleh imam yang juga sebagai pelaksana dalam rangkaian upacara *wopato pulu huyi*.

Adapun isi dari *tinilo molambula pa'itaini* adalah harapan bahwa batu nisan yang ditanam ini dijadikan pertanda pada kuburan agar jasad almarhum/almarhumah senantiasa dalam keadaan tenang dan tentram sebab batu nisan ini dipercaya selalu bertasbih kepada Allah SWT Tuhan segala alam.

Setelah batu nisan di tanam serta seluruh perangkat adat terkecuali usungan, diletakan di atas makam maka berakhir pula seluruh rangkaian lantunan *tinilo pa'ita*. Setelah lantunan *tinilo pa'ita* selesai, prosesi dilanjutkan dengan doa salawat pada makam yang dipimpin oleh imam hingga selesai dan kemudian dilanjutkan dengan peletakan usungan nisan di atas makam.

Berdasarkan pelaksanaannya, bentuk upacara *wopato pulu huyi* ini merujuk pada hasil sinkretisme antara kebudayaan dan agama. Keterkaitan antara adat dan agama Islam dan adat di Gorontalo di tuangkan dalam sebuah pedoman hidup masyarakat yakni *adati hula-hula'a to sara'a, sara'a hula-hula'a to kuru'ani'* yang berarti adat bersendikan *syara'*, *syara'* bersendikan kitabula (Al-Quran). Sebelum

agama Islam masuk di Gorontalo sekitar tahun 1952, masyarakat dipengaruhi oleh filsafat naturalistik dinaman nilai-nilai dan norma-norma budaya bersumber dari fenomena alam semesta (Baruadi, 2019, hlm. 73). Hal inilah yang mempengaruhi pelaksanaan tradisi-tradisi yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakatnya.

PENUTUP

Tinilo pa'ita dalam masyarakat Gorontalo adalah sebuah media ekspresi kesedihan atas kehilangan dalam keluarga. Oleh karenanya, nyanyian *tinilo pa'ita* berisi permohonan maaf atas orang yang telah meninggal agar arwahnya di maafkan, dilapangkan jalannya, dan bagi yang ditinggalkan diberi nasehat agar tetap sabar dan ikhlas. Pesan kepada seluruh handaitaulan adalah selalu mengingat kematian dan patuh pada perintah agama.

Dalam upacara *wopato pulu huyi*, *tinilo pa'ita* hadir hampir dalam seluruh tahapan upacaranya terkecuali pada tahapan kedua yakni saat pembacaan doa arwah. Selebihnya, dalam tahapan lainnya, *tinilo pa'ita* mengiringi jalannya upacara *wopato pulu huyi*.

Tinilo pa'ita dalam upacara *wopato poulu huyi* sampai saat ini masih dilaksanakan sesuai dengan tahapan pelaksanaan berdasarkan tradisinya. Bagi masyarakat Gorontalo hari ke-40 kematian merupakan fase akhir dari terpisahnya hubungan antara yang hidup dan yang mati. Sang arwah diyakini akan pergi jauh dan berpamitan dengan jasadnya ditandai dengan diletakkannya batu nisan pada makamnya.

Hingga saat ini, meskipun masih terdapat masyarakat yang melaksanakannya akan tetapi hanya pada masyarakat tertentu saja sehingga menjadikan tradisi ini sudah tidak banyak lagi diketahui. Terlebih kesan mistis terhadap nyanyian ini dikarenakan hadir dalam upacara peringatan hari kematian menjadikan nyanyian ini semakin tidak diminati khususnya oleh generasi muda. Tulisan ini kiranya dapat menjadi sebuah pengetahuan kepada generasi terhadap tradisi-tradisi yang berkembang di daerah dan selanjutnya dapat menjaga keberlangsungan *tinilo pa'ita* dalam kehidupan masyarakat Gorontalo. Harapannya bahwa terbukanya kembali wawasan mengenai nyanyian-nyanyian tradisi yang berkembang khususnya di Gorontalo sebagai sebuah warisan yang harus dijaga dan dilestarikan.

Daftar Pustaka

- Baruadi, Kamin, dkk. (2019). Sejarah Kebudayaan Indoensia. Gorontalo. Dinas Pendidikan, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Provinsi Gorontalo.
- Botutihe, Medi dan Daulima, Parha. (2003). Tata upacara adat Gorontalo (dari upacara adat kelahiran, perkawinan, penyambutantamu, penobatan dan pemberian gelar adat sampai upacara adat pemakaman).
- Didipu, Herman. (2011). Sastra Daerah Konsep Dasar, Penelitian, danPengkajiannya. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Duija, I Nengah. (2005). Tradisi LIsan, Naskah, dan Sejarah : Sebuah Catatan Politik Kebudayaan. Wacana. 7 (2), 111-124

- Hastanto, Sri. (2005). Musik Tradisi Nusantara : Musik-Musik yang Belum Banyak Dikenal. Jakarta : Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata
- Herawati, Yanti. (2016). Seni Pertunjukan dan Ritual. Yogyakarta : Penerbit Ombak,
- Hidayat, Ferry. (2010). Antropologi Sakral : Revitalisasi Tradisi Metafisik Masyarakat Indigenous Indonesia. Ciputat : Institute for Perennial Studies Press.
- Hinta, Ellyana G. (2005). Tinilo Paita Naskah Puisi Gorontalo: Sebuah Kajian Filologis. Jakarta : Jembatan Merah
- Idham. 2011. "Pohutu Molalungo(Sinergitas Adat dan Syariat Dalam Penyelenggaraan Acara Adat Pemakaman di Pohala 'a Gorontalo, Indonesia)". Jurnal Al-Qalam Vol. 17.240-250
- Moleong, Lexy J. (2004). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Nothingham, Elizabeth K. (1985). Agama Dan Masyarakat, Suatu Pengantar Sosiologi Agama. Jakarta : Rajawali
- Pateda, Mansoer, Nani Tuloli. (1984).Bahan Kajian Seminar Adat Gorontalo(Aspek Penobatan, Penyambutan Tamu,Perkawinan, Kematian). Gorontalo : Perc. CV Limboto.
- Pateda, Mansoer. (2001). Kamus Bahasa Gorontalo-Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka.
- Purba, Mauly. (2014). Musik Tiup dan Upacara Adat : Kasus Pengayaan Identitas Kebudayaan Musik pada Masyarakat Batak Toba di Kota Medan. Pangung 24 (3). 258-274
- Spradley, James P. (2006). Metode Etnografi. Yogyakarta : Tiara Wacana
- Sumitri, Ni Wayan. (2016). Tradisi Lisan Vera: Jendela Bahasa, Sastra, dan Budaya Etnik Rongga. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Tuloli, Nani. (1983). Nilai-nilai Budaya dalam Sastra Gorontalo : suatu Orientasi Sastra dan Filologi. Pidato Ilmiah pada Dies Natalis XXX FKIP Unsrat Gorontalo.
- _____. (2003). Puisi Lisan Gorontalo. Jakarta : Pusat bahasa
- Wildan, Asep Dadan dan Irwandi Moh. Dulkihah. (2019). Pemaknaan dan Nilai dalam Upacara Adat Maras Taun di Kabupaten Belitung. Pangung, 29 (1), 15-28

Kreativitas Rd. Tjetje Somantri dalam Tari *Puja*

Ai Mulyani, Riyana Rosilawati

Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Budaya Bandung (ISBI) Bandung
Jl. Buahbatu no.212 Bandung

ABSTRACT

The Puja dance is the product of Raden Tjetje Somantri's creativity, in which there is a touch of Sundanese Priyayi culture and Javanese dance. The dance is included in the classic Sundanese dance. This paper intends to examine how creativity Rd. Tjetje Somantri in the Puja dance. The method used is qualitative with a descriptive analysis approach, namely through observation, in-depth interviews, and parental observation. From the analysis it is known that there is a touch of Javanese culture that has been going on for a long time, and the influence of Javanese culture which is identified with the behavior of 'alus' more influences Sundanese style dance Rd. Tjetje Somantri. This alus culture originates from the concept of priyaji which is symbolized by a gentle behavior called 'alus'. Some Sundanese dances influenced by 'alus' culture include the Puja style Rd. Tjetje Somantri style. The result of creativity there is also a pattern of relationships that occur from the touch, namely 1) Cooperation that is marked by contact between ethnic Javanese and Sundanese, and competition in terms of creating dance works of art. The results obtained show the Puja Gaya Rd. Tjetje dance from the intact choreography aspects of Javanese dance, Sundanese dance techniques and styles.

Keywords: Creativity, Puja dance, Rd. Tjetje Somantri

ABSTRAK

Tari Puja merupakan hasil kreativitas Rd. Tjetje Somantri, yang di dalamnya terdapat sentuhan budaya Priyayi Sunda dan Tari Jawa. Tarian tersebut termasuk dalam Tari Sunda Klasik. Tulisan ini bermaksud untuk mengkaji bagaimana kreativitas Rd. Tjetje Somantri dalam tari Puja. Metode yang digunakan kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis yaitu melalui pengamatan, wawancara mendalam, dan observasi parsitipan. Dari hasil analisa diketahui adanya sentuhan budaya Jawa sudah berlangsung lama, dan pengaruh budaya Jawa yang diidentikkan dengan perilaku *alus* lebih banyak mempengaruhi tarian sunda gaya Rd. Tjetje Somantri. Budaya *alus* ini berasal dari konsep priyayi yang disimbolkan dengan perilaku yang lemah lembut yang disebut *alus*. Beberapa tarian Sunda yang dipengaruhi budaya *alus* di antaranya Tari Puja gaya Rd. Tjetje Somantri. Hasil dari kreativitas terdapat juga pola hubungan yang terjadi dari sentuhan tersebut, yakni 1) Kerjasama yang ditandai adanya kontak antara etnis Jawa dan etnis Sunda, dan kompetisi yaitu dalam hal menciptakan karya-karya seni tari. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan Tari Puja Gaya Rd. Tjetje dari aspek koreografi utuh Tari Jawa, teknik dan gaya Tari Sunda.

Kata Kunci: Kreativitas, Tari Puja, Rd. Tjetje Somantri

PENDAHULUAN

Masyarakat Bandung khususnya dan Jawa Barat umumnya mengenal beberapa tarian Sunda yang ada di kota Bandung, tari-tarian tersebut di antaranya tari Merak,

Topeng, Graeni, Sulintang, Kandagan, Puja, Sekarputri, dan Srigati. Tari-tarian tersebut di dalamnya terdapat sentuhan budaya Jawa khususnya dalam tari Puja, selain itu bentuk tariannya pun dapat dikatakan termasuk

dalam tarian klasik. Menurut Soedarsono tari-tarian tersebut masuk dalam tarian klasik adalah bentuk seni tari yang gerakannya diatur dengan peraturan-peraturan yang mengikat, sehingga seolah-olah ada hukum yang tidak boleh dilanggar. Bentuk gerak pada tari klasik ada standarnya, satu gerak yang menyimpang dari standar yang telah ditentukan itu dianggap salah. Dengan demikian pada tari klasik ada standarisasi yang mengikat, dengan demikian letak keindahan pada tari klasik ialah pada standarisasi benar atau tidaknya si penari menurut ketentuan yang telah ditetapkan. Perubahan yang terjadi dalam perkembangan tari ternyata banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor non seni, seperti yang dikemukakan oleh Alvin Toffler dalam bukunya yang berjudul "*The culture Consumers*" menjelaskan bahwa *cultural explosion* atau ledakan budaya yang ditandai dengan perkembangan ekonomi dapat mempengaruhi seni termasuk seni tari.

R.M Soedarsono dalam sebuah makalah yang berjudul "*Dampak perubahan Sosial pada seni Pertunjukan Indonesia*" memberikan contoh betapa kuatnya pengaruh perubahan sosial terhadap perkembangan seni pertunjukan di Indonesia. Tahun 1870 Pemerintahan Hindia Belanda memberi peluang kepada siapa saja untuk berkarya dengan bebas dalam bidang khususnya dalam kegiatan ekonomi terutama di daerah yang berkategori urban. Di dalamnya tumbuh kreativitas dalam bidang seni. Saat itu kesenian terutama seni tari dijadikan sebagai tempat untuk menghibur diri dari kegiatan rutin. R.M. Soedarsono (1999-2002) juga mengetengahkan bahwa sebagai akibat hadirnya komunitas wisata, maka muncul

pertunjukan yang dikemas khusus bagi wisatawan terutama wisatawan mancanegara. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa berkembangnya seni pertunjukan wisata di Indonesia merupakan akibat dari faktor sosial dan ekonomi. Beberapa gambaran tersebut menjelaskan, perkembangan atau pembaharuan seni ternyata bukan semata-mata disebabkan oleh faktor estetis saja tetapi banyak didorong oleh faktor-faktor non seni seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, namun walaupun terdapat faktor non seni yang kuat, tetapi apabila tidak ada tokoh yang mampu jadi pelopor atau secara sosiologis menjadi agen perubahan (*agent of change*), maka kemunculan karya baru dalam bidang seni tari tidak akan terjadi. Salah satu gaya yang termasuk ke dalam kategori tari klasik adalah gaya Rd.Tjetje Somantri khususnya dalam tari Puja.

Tari Puja Gaya Rd. Tjetje Somantri merupakan hasil kreativitas yang berbentuk tari persembahan yang diciptakan mengacu konsep budaya *priyayi* Jawa, yang selalu tampil dalam nuansa yang serba *alus*. Konsep Budaya *priyayi* yang berpedoman pada konsep budaya *alus* atau halus yang bersumber dari istana-istana Jawa Tengah yang menghadirkan bahasa, adat sopan santun, serta segala tingkah laku yang pada waktu itu sangat dikagumi oleh Rd.Tjetje Somantri sebagai warga kaum menak Priangan. Berdasarkan pengamatan, sentuhan karakterisasi tari Jawa terhadap karya-karya Rd.Tjetje Somantri, secara tidak langsung karya Rd.Tjetje Somantri telah berimbas oleh nuansa karakterisasi Tari Jawa, ini tampak pada Tari Puja. Hal

ini senada dengan pendapat Tati Narawati (2003, hlm. 300) mengemukakan, Rd.Tjetje Somantri dalam mempelajari Tari Jawa yang sangat dikaguminya, ia tidak menyerapnya secara utuh tetapi penampilannya kemudian “disundakan”. Dengan cara kerja kreatif semacam ini, ia selalu menyebut karya-karya tarinya sebagai tari Sunda, bukan tari Jawa gaya Sunda”. Pertemuan dua budaya, antara Jawa dan Sunda, yang diwujudkan melalui tari Puja, telah menghadirkan keunikan tersendiri. Dua *rasa* dan *dua warna* budaya lebur menjadi satu citra rasa kesundaan yang khas.

Tari Puja karya R. Tjetje Somantri yang hidup dan berkembang di Kota Bandung Jawa Barat mendapat respon masyarakat dengan baik, terbukti dengan berkembangnya dan diminati di berbagai kalangan. Walaupun pada awal keberadaannya tari-tarian ini hanya dipelajari atau diajarkan pada kalangan bangsawan/priyayi dan kaum pelajar. Namun pada akhirnya tari-tarian tersebut diajarkan pula di sekolah-sekolah umum (sekolah rakyat), sehingga secara tidak langsung dapat merambah seluruh lapisan masyarakat.

Keberadaan tari Puja ini sekarang masih terus terpelihara dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, di Sanggar Pusat Bina Tari (PUSBITARI) tarian ini diajarkan sebagai materi tari putri halus dan dipertunjukkan sebagai tari persembahan dalam berbagai peristiwa budaya di Kota Bandung. Eksistensi tari Puja tak lepas dari kepiawaian penari Sunda Irawati Durban salah satu murid Rd. Tjetje Somantri dalam dunia seni tari tentu tidak asing lagi, beliau selain penari yang handal juga kreator tari

Rd.Tjetje Somantri antara lain; kreator Tari Merak, Kandagan Cindelaras, tari Katumbiri, karyanya yang tidak habis/lejang karena waktu, hingga saat ini sering dipertunjukkan oleh mahasiswa ISBI Bandung dan murid-murid sanggar-sanggar tari baik yang berada di Kota Bandung maupun Jawa Barat

Hal tersebut penjelasan untuk menegaskan pendapat Edi Sedyawati (2003, hlm. 148) yang mengatakan, seni etnis di Indonesia mengalami alur perkembangan yang berbeda: klasik dihadapkan dengan Folklorik. Seni tari klasik Sunda terwakili oleh karya tari Rd.Tjetje Somantri yang kemudian mengembangkan diri menjadi reportoar tari kreasi Rd.Tjetje Somantri. Reportoar tari kreasi Rd.Tjetje Somantri yang diberi nama tari Puja yang telah memberikan kontribusi terhadap perkembangan tari pertunjukan di Kota Bandung, tari karya Rd. Tjetje Somantri merupakan tonggak sejarah alur perkembangan tari-tarian putri yang sebelumnya didominasi oleh tari-tarian putra.

Kecenderungan Rd.Tjetje Somantri lebih produktif dalam menampilkan karyanya tari putri, yang memancarkan citra kecantikan perempuan Sunda yang dipancarkan lewat karya tari Rd. Tjetje Somantri terkesan lincah dan menggemaskan, sangat berbeda dengan citra perempuan Jawa, dalam Tari Jawa yang berkesan tenang menghanyutkan. Dengan karya-karya tari putri yang cukup banyak itu Rd. Tjetje Somantri berhasil mengangkat tari-tarian putri sebagai presentasi estetis, maka Rd. Tjetje Somantri dikenal sebagai seorang koreografer tari putri di Indonesia yang paling produktif (Narawati, 2003, hlm. 298).

Keberadaanreportoartari kreasiRd.Tjetje Somantri tersebut mewarnai perkembangan dan pertumbuhan seni pertunjukan tari di Kota Bandung. Karya-karyanya memiliki ciri yang khas sebagai pembeda yang terlihat dalam gaya tarinya. Adapun gaya dalam kesenian menunjuk pada kompleksitas ciri yang menunjukkan suatu sintesis, sehingga tampak adanya kolerasi dan konsistensi. Rd.Tjetje Somantri seniman tari yang melahirkan ciri atau kekhasannya atau yang biasa disebut gaya, masyarakat mengenalnya tarian produk Tjetje menyebutnya tari gaya Tjetje, mengacu pada konsep Edy Sedyawati yang disebut gaya adalah sifat pembawaan tari, menyangkut cara-cara bergerak tertentu yang merupakan ciri pengenal dari gaya (tari) yang bersangkutan (2003, hlm. 57). Gaya ini timbul akibat sebuah proses internalisasi dari dirinya dengan pengaruh-pengaruh yang dirasakan sesuai atau cocok dengan keinginannya. Gaya dalam tari bisa dilihat baik dari gerakannya, iringannya, maupun busananya atau gugusan sifat tertentu yang memberi kesan yang khas dan yang didukung oleh teknik tertentu yang khas pula, gaya tari sebagai ungkapan ekspresi individual tak bisa dilepaskan dari penata tarinya. Karya tari sebagaimana halnya karya seni lainnya merupakan respons dan penghayatan semua terhadap kebudayaan, norma, sosial budaya, dan pendidikan yang diperolehnya, dan semua itu sangat mempengaruhi seniman dalam melahirkan karya-karyanya. Seperti yang disebutkan Jacqueline Smith (1985 hlm 7), bahwa suatu komposisi tari tergantung dari inspirasi artistik dari intuisi seseorang,

penguasaan terhadap perbendaharaan gerak secara luas sebagai makna ekspresi serta pengetahuan, bagian menciptakan wujud dan makna tari.

Kreativitas tersebut tersirat dalam karya tari Puja gaya Rd.Tjetje Somantri memadukan dua budaya (tari Sunda-Jawa) lebur menjadi satu khas yang dimilikinya tari gaya Rd.Tjetje Somantri. Hal ini dipertegas pendapat Claire Holt (2000, hlm. 115) "Tunjukkanlah bagaimana engkau menari, dan saya akan mengetahui dari mana asalmu.... " kutipan tersebut bermakna bahwa tari bukan hanya sebatas gerak dan aspek fisik, namun merupakan cerminan kehidupan masyarakat dan tempat tari itu hidup dan berkembang. Begitu pun yang terjadi pada tari Puja merupakan hasil kreativitas Rd. Tjetje Somantri, terus hidup berkembang di masyarakat tatar Sunda sebagai tari campuran yang mendapat sentuhan budaya Jawa, dan diakui oleh masyarakat sebagai tari Sunda Gaya Rd.Tjetje Somantri.

Kesenian sebagai produk budaya keberadaannya berkaitan dengan latar belakang sosial budaya masyarakatnya. Perubahan pada masyarakat merupakan suatu keadaan yang pasti akan terjadi, sebagai konsekuensi perkembangan sosio kultural. Perubahan adakalanya menambah, mengurangi, dan dapat pula untuk menyesuaikan dengan kebutuhan zamannya. Perubahan dalam pertunjukan tari dapat terjadi karena faktor internal dan faktor eksternal. Seperti yang dinyatakan oleh Soemaryatmi (2012, hlm. 27) bahwa:

Perubahan suatu masyarakat yang

disebabkan oleh faktor internal dari dalam, dikenal dengan sebutan *endogenous change*, yaitu perubahan terjadi dalam budaya yang disebabkan oleh faktor dari dalam diri masyarakat sendiri misalnya dilakukan oleh senimannya sendiri sebagai tuntutan kreativitas. Perubahan yang berasal dari luar masyarakat pendukungnya disebut *exogeneous change*, perubahan kebudayaan yang disebabkan oleh faktor dari luar masyarakat sendiri misalnya dari pengaruh dinas pariwisata daerah.

Pengaruh budaya yang satu terhadap budaya yang lain merupakan proses akulturasi. Perubahan masyarakat umumnya mempengaruhi perkembangan dalam pertunjukan tari dalam gaya Rd.Tjetje Somantri. Adapun perubahan kreativitas dalam pertunjukan tari karya Rd.Tjetje Somantri dapat terjadi baik dalam bentuk pertunjukan maupun dalam alat dan sarana penunjang dalam pertunjukan. Pengertian bentuk dalam seni secara abstrak adalah struktur. Dalam tari yang dimaksud struktur adalah seperangkat tata hubungan di dalam kesatuan keseluruhan. Struktur mengacu pada tata hubungan di antara bagian-bagian dari sebuah keutuhan keseluruhan (Indriyanto dalam Cahyono, 2006, hlm. 6).

Dalam wujudnya yang konkrit bentuk berupa susunan. Selanjutnya dinyatakan bahwa konsep tentang bentuk menyangkut bagian-bagian dari sebuah keutuhan. Tari sebagai bentuk seni merupakan salah satu santapan estetis manusia yang senantiasa membutuhkan keindahan. Bentuk seni harus selalu menarik agar dapat dinikmati

penonton. Setiap pertunjukan membutuhkan apresiasi penonton, maka pertunjukan tari sebagai rangkaian gerak, desain lantai, taras, tata busana dan irama musikal disusun agar terlihat indah dan memuaskan penonton.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis kualitatif dengan pendekatan multidisiplin dengan menggunakan perspektif sejarah, sosiologi, komposisi, dan seni pertunjukan yang memanfaatkan teori-teori konsep yang relevan dari bidang-bidang tersebut sebagai suatu sistem penjelasan dengan analisis secara tekstual dan kontekstual. Kemudian secara akurat untuk mendapatkan sumber-sumber data yang diperlukan. Baik secara langsung maupun tidak langsung peneliti terlibat sebagai pengamat dan partisipan observer. Data kualitatif untuk penelitian seni pertunjukan juga dapat didapatkan dari sumber-sumber tertulis, sumber lisan, peninggalan sejarah serta sumber-sumber rekaman (Soedarsono, 1999, hlm. 192).

Pengumpulan data untuk mendapatkan data kualitatif ditetapkan narasumber berdasarkan pertimbangan, dipilihnya wilayah Kota Bandung sebagai lokasi penelitian; (1) Kota Bandung sebagai pusat seni budaya di Priangan merupakan sentral pertunjukan seni tari-tari Sunda yang memiliki populasi terbanyak dibandingkan dengan daerah lainnya; (2) Para narasumber berdomisili di Kota Bandung; (3) Kota Bandung, populasi sanggar tari dan sekolah seni, perguruan

tinggi seni, Tari Puja Gaya Rd. Tjetje Somantri sering dipertunjukkan di berbagai peristiwa budaya, dan di ISBI Bandung Prodi Tari minat penyajian sebagai Ujian Akhir, serta saat ini dijadikan mata kuliah Kreasi Baru di semester 3 yang wajib diikuti mahasiswa prodi S1 Jurusan Tari.

Mekanisme penelitian dilakukan sebelum terjun ke lapangan terlebih dahulu studi pustaka atau *library research* dilanjutkan dengan berupaya memahami objek untuk mengamati dan berinteraksi. Dikarenakan peneliti sebagai pemilik budaya tersebut kegiatan ini telah dipahami dalam objek yang diteliti. Hasil pengamatan yang didapat kemudian dianalisis dengan rujukan hasil wawancara dan rekaman video.

Wawancara dilakukan dengan pelaku tokoh yang terlibat langsung dan tokoh seniman yang terlibat di dalamnya. Teknik wawancara yang mendalam dengan cara memilih informan kunci guna mendapatkan validitas data yang menghasilkan deskripsi yang lebih utuh dan menyeluruh, para informan dalam penelitian ini terbagi atas tiga macam yaitu; informan pangkal, informan ahli dan informan biasa (Hamid, 1989, hlm. 7). Informan pangkal adalah orang yang mempunyai pengetahuan luas tentang berbagai persoalan yang ada dalam masyarakat kota Bandung, misalnya budayawan. Informan ahli adalah tokoh yang terlibat langsung di dalamnya, yang memiliki pengetahuan tentang seluk-beluk tari Puja Rd. Tjetje Somantri sedangkan informan biasa adalah para pemusik, penari, pendukung yang tergabung dalam ruang lingkup tari Puja.

Data yang dihasilkan dalam penelitian

ini adalah data kualitatif. Oleh karena itu, dilakukan pengolahan data secara kualitatif. Dari analisis data yang didapat, kembali dikonfirmasi kebenarannya pada tokoh yang lebih tahu tentang data itu, selanjutnya dilakukan, interpertasi terhadap keberadaan kreativitas Tari Sunda dalam *Tari Puja*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sekilas tentang Raden Tjetje Somantri

Rd. Tjetje Somantri dikenal sebagai pembaharu dalam tari Sunda (Caturwati, 2000, hlm. 122) yang produktif mencipta tarian kreasi baru, juga monumental sampai sekarang. Bagi para seniman Bandung dan sekitarnya pada periode tahun 1940-1960-an tentu mengenal sosok Rd. Tjetje Somantri seorang pencipta tari yang karya-karyanya sangat populer di masyarakat. Namun seniman zaman sekarang tahun 2000-an hanya mengenal sebatas hasil karya tarinya, seperti tari Merak, tari Sulintang, dan tari Kukupu yang sering dipertunjukkan sebagai materi di sekolah kesenian dan perkumpulan tari Sunda.

Sebenarnya nama beliau adalah Rd. Rusdi. "Rd." Singkatan dari "Raden" yaitu gelar bagi orang-orang dari keturunan bangsawan (menak). Pada zaman penjajahan Belanda banyak orang-orang yang menggunakan gelar "Raden" di depan namanya. Irawati Durban Ardjo mencatat lahir Rd. Rusdi di Bandung pada tahun 1891 (Irawati Durban Ardjo, 2007, hlm. 96), sedangkan Endang Caturwati mencatat lahir Rd. Rusdi di Wanayasa Kabupaten Purwakarta

pada tahun 1892 (Caturwati, 2000 hlm 37). Perbedaan tahun dan tempat kelahiran ini bisa jadi salah satunya benar atau salah. Hal yang perlu digaris bawahi Rd. Rusdi lahir pada zaman penjajahan Belanda, yang pada waktu itu administrasi kependudukan belum tertata.

Endang Caturwati mencatat nama lengkap Rd. Rusdi pun menjadi Rd. Rusdi Somantri Kusumah. Dalam penulisannya Irawati Durban mendapat informasi lain tentang nama lengkap Rd. Rusdi yaitu Rd. Rusdi Somantri Dipura. Nama Rd. Rusdi tidak dikenal oleh masyarakat, karena ibunya (Nyi Raden Siti Munigar) memanggil Rd. Rusdi dengan nama *landihan* Tjetje. Demikian pula pamannya (Rd. Karta Kusumah) selalu memanggil Tjetje. Selanjutnya nama ayah (Rd. Somantri Kusumah atau Rd. Somantri Dipura) dipakai Tjetje, maka nama R. Rusdi yang dikenal oleh masyarakat sampai sekarang adalah Rd. Tjetje Somantri.

Sejak kecil Rd. Tjetje Somantri dibesarkan oleh pamannya (Rd. Karta Kusumah) seorang wedana di Kabupaten Subang, karena ayah Rd. Tjetje Somantri meninggal sebelum Rd. Tjetje Somantri lahir. Namun demikian Rd. Tjetje Somantri sekolah di *Hollandsch Inlandsche School* (H.I.S.) dan *Meer Uitgebreid Lager Onderwijs* (MULO) di Bandung, artinya masa kanak-kanak sampai remaja Rd. Tjetje Somantri tinggal di Bandung H.I.S adalah sekolah dasar pada zaman Belanda yang murid-muridnya kaum bangsawan (*menak*). Demikian pula MULO adalah sekolah menengah tingkat pertama pada zaman Belanda yang murid-muridnya juga kaum bangsawan (*menak*). Dapat diduga Rd. Tjetje

Somantri lulus dari sekolah tersebut memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas, karena alumnus dari sekolah pada zaman Belanda lebih-lebih sekolah *menak*, terkenal dengan kualitas yang tinggi. Dikabarkan Rd. Tjetje Somantri melanjutkan ke sekolah *Middelbare Opleidingschool voor Inlandsche Ambtenaren* (MOSVIA) sebuah sekolah lanjutan tingkat atas jaman Belanda, namun tidak selesai (Irawati, 2007, hlm. 96).

Rd. Tjetje Somantri setamat dari MULO lebih mengutamakan belajar tari dan mengikuti pertunjukan tari dari pada melanjutkan sekolah ke MOSVA. Sebagai seorang laki-laki yang secara kodratnya harus mencari nafkah untuk anak istri, maka Rd. Tjetje Somantri menyadari bahwa mencari uang dari kegiatan menari belum tentu bisa menopang hidup secara penuh. Oleh karena itu Rd. Tjetje Somantri mencari pekerjaan kantor yang bisa diharapkan masa depan cerah untuk menghidupi kebutuhan anak istri. Diberitakan Rd. Tjetje Somantri bekerja di Kantor Kehutanan Purwakarta. Walaupun gaji bisa mencukupi kebutuhan hidup keluarga, namun tidak berjalan mulus dalam tugas-tugas kesehariannya, karena Rd. Tjetje Somantri sering meninggalkan pekerjaan gara-gara lebih mengutamakan belajar tari Tayub dan ikut menari Tayuban bersama teman-teman dan guru-guru tarinya. Di Purwakarta Rd. Tjetje Somantri belajar tari Tayub kepada

R. Gandakusumah, seorang wedana Leuwiliang, bangsawan keturunan Sumedang yang dikenal dengan nama Aom Doyot (Irawati, 2007, hlm. 97). Diberitakan lagi Rd. Tjetje Somantri bekerja di Kantor Kecamatan

Purwakarta sebagai Mantri Pulisi, sebuah jabatan bergengsi pada waktu itu. Lagi-lagi pekerjaan itu tidak bisa dijalani dengan mulus. Kegiatan belajar tari dan ikut menari tayub masih menjadi prioritas utama bagi Rd. Tjetje Somantri, sehingga rela sering meninggalkan tugas-tugas sebagai pegawai kantor kecamatan. Diberitakan lagi Rd. Tjetje Somantri bekerja di Kantor *De Eerste Nederlandsche Indische Spaarkas en Hypotheekbank* (DENIS), sebuah kantor bank bergengsi yang terletak di Jalan Braga, berhadapan dengan kantor Walikota Bandung. Bekerja di sini pun Rd. Tjetje Somantri sering mangkir dengan alasan yang sama yaitu mengutamakan belajar tari dan menari dengan teman-temannya. Akibatnya Rd. Tjetje Somantri tidak betah bekerja dan memilih pindah mencari pekerjaan yang sekiranya cocok dengan hobinya yaitu kegiatan menari.

Pada tahun 1950 Rd. Tjetje Somantri tercatat sebagai karyawan Jawatan Kebudayaan Jawa Barat di Jalan Naripan No. 12 Bandung. Pekerjaan di kantor ini cocok dengan kegemarannya yaitu mengajar tari di Badan Kesenian Indonesia (BKI), suatu organisasi Tari Sunda pimpinan Tb. Oemay Martakusuma, yang secara rutin diadakan latihan tari, dan sering juga pertunjukan tari baik di Bandung, maupun di kota-kota lain, bahkan sering pertunjukan di luar negeri. Rd. Tjetje Somantri bekerja di Jawatan Kebudayaan Jawa Barat sampai pensiun tahun 1958 sebagai Kepala Jawatan Kebudayaan Jawa Barat, dan mendapat Anugerah Piagam "Wijaya Kusumah" pada tahun 1961 dari Pemerintah Republik Indonesia sebagai penghargaan

kepada seniman kreatif. (Caturwati, 2000 hlm 68). Pemerintah tentu selektif memberi penghargaan berupa piagam kepada seniman. Rd. Tjetje Somantri memang sangat kreatif dalam mencipta tari, mengajar tari, menari, dan mengelola pertunjukan tari. Kontribusi dalam mengembangkan Tari Sunda sangat terasa manfaatnya bagi dunia pendidikan kesenian seperti Konservatori Karawitan (KOKAR) Bandung.

Bekerja di Jawatan Kebudayaan Jawa Barat bagi Rd. Tjetje Somantri di samping menyenangkan karena cocok dengan hobi menari, juga secara finansial dapat memenuhi kebutuhan keluarga. Istri pertama yang dinikahi adalah Nyi Agan Permas, gadis asal Garut. pernikahannya tidak memperoleh anak, dan tidak berjalan mulus. Kemudian Rd. Tjetje Somantri menikah kedua kalinya kepada Nyayu Maemunah, gadis asal Palembang yang dipanggil Nyi Ayu Oneng, karena gadis tersebut berparas cantik berkulit kuning (Sunda: *koneng langsung*). Perkawinan ini pun tidak mulus dan tidak mendapat keturunan. Satu-satunya anak Rd. Tjetje Somantri adalah ketika berumah tangga ketiga kalinya dengan Nyi Raden Iyoh Mariayah, keturunan bangsawan Cianjur. Anak tersebut laki-laki bernama Raden Adang Iskandar Effendi Somantri Kusumah. Walaupun sudah berputra, ternyata perkawinan yang ketiga kalinya pun kandas di tengah jalan. Selanjutnya Rd. Tjetje Somantri menikah yang keempat kali dengan Nyi Anom Padi Ningrum, wanita asal Ciamis. Walaupun dari pernikahan ini tidak mendapat keturunan, sampai akhir hayat. Rd. Tjetje Somantri

meninggal dunia tanggal 30 April 1963, pagi di Bandung (Irawati, 2007, hlm. 96).

Dari paparan tersebut dapat disarikan bahwa Rd. Tjetje Somantri yang nama kecilnya Rd. Rusdi berasal dari keturunan bangsawan (menak). Selama hidupnya Rd. Tjetje Somantri menikah empat kali dan mempunyai satu anak laki-laki bernama Raden Adang Iskandar Effendi Somantri Kusumah dari istri yang dinikahi ke tiga kalinya yaitu Nyi Raden Iyoh Mariayah. Rd. Tjetje Somantri beberapa kali bekerja di kantor bergengsi, akan tetapi selalu tidak betah. Bekerja yang menyenangkan adalah di Jawatan Kebudayaan Jawa Barat, karena sesuai dengan hobi dan keahlian yang dimilikinya, yaitu kegiatan tari, seperti menari, mengajar tari, mencipta tari, dan pertunjukan tari. Rd. Tjetje Somantri meninggal ketika berumur sekitar 72 tahun.

B. Rd. Tjetje Somantri Seorang Koreografer

Koreografer adalah orang yang memiliki keahlian khusus dalam mencipta tari. Pada tahun-tahun sekitar menjelang dan pasca kemerdekaan Republik Indonesia terbilang langka orang yang memiliki keahlian seperti ini. Tercatat I Mario dari Bali telah mencipta tari *Kebyar Duduk* dan tari *Kebyar Terompong*, suatu karya tari yang sangat digemari masyarakat Bali dan karya tari tersebut monomental menjadi kebanggaan dalam hasanah Tari Bali. Di Yogyakarta tercatat Bagong Kussudiardjo seorang penari Jawa klasik yang produktif mencipta tari kreasi baru antara lain tari Yaping yang sangat digandrungi oleh masyarakat kaum muda tidak saja di Yogyakarta, tapi di Jakarta dan

masyarakat daerah lain di Indonesia. Di Jawa Barat tercatat Rd. Sambas Wirakusuh lurah Rancaekek yang produktif mencipta tari Kursus (*Keurseus*) mengacu pada gerak-gerak tari *Tayub* dan yang paling terkenal adalah Rd. Tjetje Somantri seorang menak yang produktif mencipta tari kreasi baru yang karya tarinya monumental sampai sekarang dan diminati oleh para remaja umumnya dari kalangan remaja putri.

Sebagai seorang koreografer dapat dipastikan bahwa dalam benaknya telah memiliki upaya pengembangan dalam bidang seni tari. Tidak berarti tari klasik yang ada dianggap jelek secara kualitas, akan tetapi memperkaya khasanah tari diupayakan agar masyarakat selalu mendapatkan hiburan segar ketika menonton tari. Tati Narawati seorang penari yang sering mengamati perkembangan tari di Jawa dan Sunda mengatakan bahwa apabila tak ada tokoh yang mampu menjadi pelopor atau secara sosiologis menjadi agen perubahan (*agent of change*), atau di Barat dikenal sebagai pemberontak (*the rabel*) kemunculan karya baru dalam bidang tari tak bakal terlaksana (Narawati, 2003, hlm. 276).

Walaupun Rd. Tjetje Somantri telah menjadi penari yang handal, namun kepopulerannya diraih atas produktifnya mencipta tari kreasi baru terutama jenis tari putri. Endang Caturwati mencatat ada 38 tari karya Rd. Tjetje Somantri lengkap dengan judul-judul tariannya. Dari 38 tari itu terdiri atas tari putri, dan tari putra. Tari putri dipilah-pilah lagi menjadi tari tunggal, dan tari rampak. Dengan demikian Endang Caturwati membedakannya menjadi tiga kelompok,

yaitu; (1). Kelompok tari putri tunggal, sebanyak 13 tarian, yaitu: Dewi (*semula Serimpi*), Puja, Golek, Golek Purwokertoan, Anjasmara, Koncaran, Dewi Serang, Komala Gilang Kusumah, Renggarini, Kandagan, Srigati, Ratu Graeni, dan Nayadirana. (2). Kelompok tari putri rampak, sebanyak 10 tarian, yaitu: Sekar Putri, Sulintang, Sekar Arum, Kupu-kupu, Merak, Golek Rineka, Panca Sari, Rineka Sari, Srenggana, dan Nusantara. (3). Kelompok tari putra, sebanyak 15 tarian, yaitu: Kiprah Baladewa, Kiprah Gatotkaca, Kiprah Somantri, Wibisana, Gambir Anom, Panji, Pamindo, Nyamba, Jingga Anom, Menak Jingga, Kendit Birayung, Surenggana, Patih Ronggana, Surenggana Patih, dan Tumenggungan.

Jumlah karya Rd. Tjetje Somantri yang disinyalir oleh Irawati Durban Ardjo sebanyak 44, hanya saja yang tercatat sebanyak 28 tarian meliputi tarian putra-putri yaitu: Dewi (1946), Anjasmara I (1946), Anjasmara II (1946), Puragabaya (1947-1948), Topeng Menak Jingga (1948), Kendit Birayung (1948), Dewi Serang (1948), Komala Gilang Kencana (1949), Nyamba (1949), Ratu Graeni (1949), Topeng Koncaran (1949), Srigati (1950), Golek Purwokertoan (1950), Rineka Sari (1951), Kukupu (1952), Sekar Putri (1952-1954), Sulintang (1953), Merak (1955), Golek Rineka (1957), Nusantara (1958), Anjasmara III (1958), Sekar Arum (1958), Rengga Rini (1958), Kandagan (1959-1960), Pancasari (1961), Srenggana (1961), Panji Nayadirana (1962), Ronggana (1963) (Irawati Durban Ardjo, 2007:100-101).

Tentang tari-tarian karya Rd. Tjetje

Somantri diperoleh informasi tambahan melalui wawancara dengan Dedi Jamhur Tanuatmaja salah seorang murid Rd. Tjetje Somantri yang pernah dipercaya menjadi guru tari di Badan Kesenian Indonesia (BKI). Upandi (2009 hlm 58) dalam wawancaranya dengan Dedi Jamhur Tanuatmadja 26 September 2008, menjabarkan bahwa informasi itu dilengkapi bentuk tulisan yang tidak dipublikasikan berjudul "*Cerita Damarwulan Diceritakan oleh R. Tjetje Somantri kepada R. Dedi Jamhur Tanuatmaja*" (*sebagai salahsatu acuan tari rekaan R. Tjetje Somantri*). Istilah *rekaan* dipakai (dikehendaki) oleh Rd. Tjetje Somantri sendiri, alasannya tidak semua tarian yang diciptakan itu betul-betul baru yang memang orang lain belum mencipta. Ada beberapa tarian karya (*rekaan*) Rd. Tjetje Somantri yang sudah ada sebelumnya seperti tari Kendit Birayung. Rd. Tjetje Somantri belajar tari Kendit Birayung dari Oto Denda Kusumah, menak keturunan Pangeran Girilaya dari Keraton Kanoman Cirebon. Kemudian tari Kendit Birayung itu diolah kembali (istilahnya *direka*) sehingga gaya tari itu tidak lagi gaya Cirebon akan tetapi gaya Rd. Tjetje Somantri yang kental dengan versi khas Bandung atau dikenal gaya Priangan. Tarian seperti ini (yang *direka*) tidak hanya Kendit Birayung, akantetapi ada yanglainnya seperti; Tari Dewi Anjasmara, Kiprah Baladewa, Kiprah Gatotkaca, Kiprah Somantri, Koncaran, Menak Jingga, Nyamba, Pamindo, Panji, dan Tumenggungan, bahkan ada tari yang *direka* dari lakon dalam pertunjukan sandiwara seperti tari Wibisana, Gilang Kusumah, Citra Resmi, dan tari Mundinglaya.

Beberapa tarian rekaan Rd. Tjetje Somantri yang ada hubungan dengan Cerita Damarwulan, ada yang tidak diajarkan di Badan Kesenian Indonesia (BKI), akan tetapi di rumah Rd. Tjetje Somantri Jalan M. Aleh Pasirkaliki Bandung, dan di rumah Abah Kayat Jalan Babakan Tarogong Bandung. Tarian tersebut adalah; Damarwulan, Menak Koncar, Klana, dan Menak Giyanti.

Adapun tari rekaan dengan pengertian diciptakan baru ialah; Tari Dewi, Dewi Serang, Gambir Anom, Golek, Golek Purwokertoan, Golek Rineka, Jingga Anom, Kandagan, Kupu-kupu, Merak, Nusantara, Pancasari, Panji Nayadirana, Patih Ronggana, Puja, Puragabaya, Ratu Graeni, Rineka sari (Rineka Dewi), Srigati, Srenggana, Surenggana (Patih), dan Sulintang.

Dari jumlah 46 tari karya Rd. Tjetje Somantri, 24 tarian tergolong jenis tari putri (tari yang ditarikan oleh perempuan), dan 22 tarian tergolong jenis tari putra (tari yang ditarikan oleh laki-laki). Tari-tarian karya Rd. Tjetje Somantri diajarkan langsung kepada murid-muridnya. Beliau mengajarkan tari tidak hanya di BKI, tapi juga di rumahnya, di rumah Abah Kayat, dan Rd. Tjetje Somantri tercatat juga sebagai guru tari di KOKAR Bandung. Secara umum tari putri lebih populer dari pada tari putra. Hal ini bisa dilihat pada tahun 1977 di Gedung Kesenian Rumentang Siang Bandung pernah tari-tarian karya Rd. Tjetje Somantri digelar atas prakarsa murid-muridnya dalam memperingati jasa-jasanya yang telah memberi kontribusi khasanah tari Sunda.

C. Kreativitas Tari Puja

Seseorang dapat disebut kreatif, jika dia memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu sebagai hasil buah pikirannya. Dengan kata lain, kreatif bisa juga berarti kegiatan yang memerlukan kecerdasan dan imajinasi. Seperti yang dinyatakan Risyani (2005, hlm. 160) bahwa, kreativitas seseorang akan tumbuh berdasar keinginan aktualisasi diri, pengalaman, kesadaran akan kebutuhan lingkungan dan masyarakat.

Begitupun dalam tari Puja merupakan tarian yang diciptakan sebagai bentuk aktualisasi, Rd. Tjetje Somantri sebagai seorang koreografer dan penari Sunda yang kreatif serta produktif dari golongan priyayi, yang kemudian lebih dikenal sebagai pencipta tari individual dengan karya-karya tarinya dominasi garapannya jenis tari putri.

Proses kreativitas Rd. Tjetje Somantri dalam tari Puja terdapat dalam gaya dan rasa, tari Puja saat ini sudah menjadi gaya tari Tjetje yang khas, begitu pula dengan rasa sudah menjadi khas tari, Sunda. Hasil cipta kongkrit dari pribadi Rd. Tjetje Somantri, kemudian berkembang dan diikuti oleh pengikutnya sering disebut dengan gaya. Demikian halnya karya-karya Rd. Tjetje Somantri merupakan koreografi baru yang kemudian berkembang menjadi garapan tari dengan gaya dan corak, serta bentuk tertentu yang mampu melahirkan *genre* dengan sajian garapan tersendiri dengan memiliki ciri sifat tertentu. *Genre* yang disandang oleh Rd. Tjetje Somantri dikategorikan tari rumpun tari Kreasi Baru.

Genre Kreasi Baru dipelopori oleh Rd. Tjetje Somantri yang merupakan seorang

penari serba bisa keturunan bangsawan/ menak asal Purwakarta Jawa Barat. Rd. Tjetje Somantri menciptakan tari-tarian didasari oleh berbagai sumber gerak tari yang ia pelajari, seperti Pencak silat, tari Wayang, tari Keurseus, tari Topeng, dan tari Jawa. Gerak-gerak tari tersebut diolah sedemikian rupa dan dipadukan dengan serasi sehingga menjadi sebuah tarian yang baru, ini menggambarkan kepiawaian dan kepekaan Rd. Tjetje Somantri dalam menata tarian. Senada dengan hal itu dipertegas pernyataan Irawati Durban (1998, hlm. 125), kiprahnya Rd. Tjetje Somantri dalam menata tari menyatakan “Demikian kuat dan halusny rasa Sunda dimasukkan ke dalam unsur gerak tari asing yang dirangkum, membuat orang tidak melihat unsur lain itu sebagai tempelan. Masuknya unsur luar itu malah menambah nilai estetika dan kebaruan dalam gaya tari Sunda. Misalnya ketika menata tari Puja yang dibahas penulis.

Munculnya karya-karya Rd. Tjetje Somantri khususnya tari-tarian putri sebagai cikal bakal lahirnya tarian putri di Jawa Barat merupakan suatu sejarah dalam perkembangan tari Sunda. Hal ini merupakan suatu terobosan baru dalam perkembangan tari Sunda, karena sebelumnya perempuan yang menari disangkut-pautkan dengan ronggeng yang memiliki citra negatif di masyarakat pada masa itu. Hal ini membuat para perempuan dilarang untuk menari, kecuali menari Badaya dan Serimpi. Dengan adanya tarian karya Tjetje perempuan diberi kesempatan menjadi penari tanpa dicemoohkan, sebagai ronggeng. Tari karya Tjetje merupakan suatu gebrakan yang sangat

pesat setelah tari Keurseus. Seperti yang dijelaskan oleh Toto Amsar (Caturwati, 2000, hlm. 5) yang mengungkapkan ledakan pada perkembangan tari Sunda sebagai berikut:

Dalam perkembangannya, pola garap tari Sunda mengalami tiga kali ledakan, yang secara kebetulan kejadiannya berjalan seperempat abad sekali. Ledakan yang pertama, munculnya tari Keurseus di tahun 20-an, ledakan yang kedua tari karya Tjetje Somantri di awal tahun 50-an dan ledakan yang ketiga munculnya karya – karya tari yang bernafaskan kerakyatan, terpenciptanya dipelopori oleh Gugum Gumbira dalam wadah *Jugala* awal tahun 80-an dikenal dengan sebutan Jaipongan.

Awal mulanya tari–tari Tjetje merupakan tarian yang diciptakan untuk kalangan menak/bangsawan. Hal ini terlihat dari ragam gerak tari, rias dan busana serta tempat pementasannya. Tari–tarian ini dibuat oleh Tjetje sebagai tari pertunjukan. Pertunjukan tari tersebut dapat dilakukan di atas panggung serta di dalam istana. Hal tersebut terjadi pada masa kemerdekaan. Seperti yang dijelaskan pula oleh Nugraha Suradiredja, bahwa “Sejak tari-tarian Tjetje sering muncul di Istana Merdeka, Presiden Soekarno menghimbau kepada seluruh grup kesenian dari daerah lain seperti Jawa, Bali, Sumatera, dan daerah lainnya di Indonesia untuk menampilkan tarian dengan waktu yang relatif singkat tapi tetap menarik seperti yang selalu ditampilkan oleh grup dari Jawa Barat. Tentu saja karena

tari-tariannya dikenal panjang-panjang. Sebagai tari untuk pertunjukan bagi tamu-tamu Negara memang agak membosankan” (Caturwati, 2000, hlm. 56).

Salah satu karya tari putri Rd.Tjetje Somantri yaitu tari Puja merupakan tarian yang awalnya dibawa oleh seorang seniman perempuan asal Yogyakarta yang bernama Ny. Sri Dini. Seperti yang dituliskan Rd. Tjetje Somantri pada klipng naskah pribadi Tb. Oemay Martakusuma tentang tari Sunda taun 1977 (Irawati, 1998, hlm. 199), bahwa tari Puja & Srigati bukan dari Pak Hardjoprano, tapi dari seorang wanita asal Jawa Tengah, yang telah bergabung jiwanya dengan kesenian.

Beliau memberikan dan mengajarkan tari Puja kepada Tjetje sebagai ungkapan timbal balik dan rasa terimakasih karena Tjetje sudah mengajarkannya tari-tarian Jawa Barat seperti tari Tayuban dan tari Topeng pada tahun 1944 ketika ada kunjungan rombongan kesenian ke Jawa Barat. Tari Puja merupakan tarian putri tunggal yang berkarakter halus, tarian ini merupakan tari pemujaan kepada Dewata sebagai ungkapan meminta restu dan rasa syukur.

Pada tahun 1947 tari Puja dikemas ulang oleh Rd. Tjetje Somantri, begitu kreatifnya oleh Tjetje tarian ini disundakan yaitu merubah rasa Tari Puja yang begitu lekat dengan rasa Jawa menjadi rasa Sunda, namun Tjetje tidak merubah dalam hal koreografinya, secara keseluruhan koreografi tari Puja merupakan gerak tari Jawa dan Tjetje hanya mengubah dari gaya menarinya, selanjutnya Irawati mengakuinya bahwa ketika diajarkan oleh gurunya Rd.Tjetje Somantri hanya koreografi

dan teknik gayanya, mengenai busana Tari Puja tidak dijelaskan bagaimana bentuknya pada waktu itu. (Irawati Durban, wawancara 22 Juni 2019 di YPK Naripan Bandung).

Pada zaman Badan Kesenian Indonesia (BKI) sekitar tahun 1950-an Tari Puja diajarkan kepada murid-murid perempuan penari BKI yang senior, karena dianggap cepat tanggap dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru-guru dan seniman pendatang pada masa itu. Kemudian setelah penari senior sudah dianggap hafal dan bisa, barulah para penari senior mengajarkan tari Puja kepada murid-murid yang lain. Kemudian pada tahun 1951 Tari Puja Rd.Tjetje Somantri dipertunjukkan di Pendopo Danurejan Yogyakarta yang ditarikan oleh putrinya TB. Oemay Martakusuma yang bernama Anis Satrijah (Caturwati, 1992, hlm. 116). Tari Puja Rd.Tjetje Somantri selalu disajikan sebagai tarian pembukaan dalam pertunjukan Sandiwara Sunda-Banten pada masa itu, tujuannya untuk meminta restu kepada yang maha kuasa agar pertunjukan acara kesenian semuanya berjalan lancar. Selain sering tampil di tingkat nasional dalam acara-acara penting tari Puja juga pernah tampil di beberapa negara ketika tahun 1957 dalam misi kebudayaan Indonesia ke Cekoslovakia, Polandia, Hongaria, Rusia dan Mesir yang ditarikan oleh Irawati. Kemudian setelah BKI dibubarkan tari Puja masih sering ditampilkan oleh para penari bekas BKI yang pada saat itu tidak memiliki wadah perkumpulan diacara-acara peresmian.

Perkembangan selanjutnya sekitar tahun 1970-an tari Puja dijadikan salah satu materi tarian karya Rd. Tjetje Somantri yang diajarkan

di Akademi Seni Tari (ASTI) yang berganti nama menjadi Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung, hingga sekarang lebih dikenal dengan nama Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung pada program Diploma 3 (D3). Tari Puja pun pernah dijadikan sebagai materi Tugas Akhir oleh salah satu mahasiswa ASTI pada tahun 1996 yaitu Aam Nurhayati dengan menyajikan Tari Puja, dan pada tahun 2017 ditulis oleh Wina Austria mahasiswa ISBI Bandung sebagai Tugas Akhir Skripsi S1 minat utama Pengkajian Tari yang berjudul tari Puja di Pusat Bina Tari (PUSBITARI) Irawati Durban Kota Bandung. Selain itu tahun 2019 dalam acara Bandung Dance Festival di ISBI Bandung Tari Puja ditarikan oleh 5 orang dosen jurusan tari.

Tahun 1977 tari Puja disajikan oleh sembilan orang penari perempuan murid R.Tjetje Somantri dalam acara Pergelaran Mengenang Jasa Tokoh Tari Sunda Rd. Tjetje Somantri yang diadakan oleh Pusbitari. Dalam acara ini penyajian tari Puja oleh Irawati Durban mengubahnya biasanya ditarikan solo atau tunggal menjadi ditarikan dalam bentuk tari rampak atau kelompok, diawal penyajian penari membelakangi penonton dengan maksud merubah penghormatan Tari Puja yang biasanya disajikan untuk memuja Dewa menjadi tarian penghormatan memuja guru, seperti yang diungkapkan oleh Irawati "Waktu itu kita semua sembilan penari Puja, mulai bergerak masuk panggung berbarengan dengan gending bubuka. Ketika itu kita semua langsung berbalik menari membelakangi penonton. Terdengar banyak orang yang bicara mengapa pertunjukannya

seperti ini, namun kami tetap menari dengan khusus. Ketika tarian akan selesai pada waktu sembah terakhir dilayar belakang dimunculkan foto Rd.Tjetje Somantri, barulah penonton memahami mengapa kami menari menghadap belakang,". (Wawancara Irawati, 28 Juni di Sanggar Pusbitari). Selain ditarikan oleh Irawati dan teman segenerasinya tari Puja juga ditarikan oleh murid-murid Irawati dalam memenuhi pesanan orang-orang penting dalam acara rapat pertemuan dan kunjungan seperti di Purwakarta, Bogor, Jakarta, dan Surabaya. Terakhir Irawati menarikan tari Puja yaitu pada saat peringatan Tb. Oemay Martakusuma dan Tjetje Somantri pada tahun 2004 di kampus STSI Bandung yang sekarang menjadi ISBI Bandung.

Selain Irawati salah satu murid dari Tjetje Somantri yaitu Indrawati juga pernah mengemas tari Puja menjadi berbeda dari yang aslinya, ia pun mengatakan bahwa tari Puja pernah saya garap dalam salah satu pertunjukan dramatari di KABUMI Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tetapi tidak seperti Tari Puja yang aslinya, hanya beberapa bagian yang ditarikan tidak secara utuh karena ini disesuaikan dengan kebutuhan pentas. Dari segi musik dan busana pun dibuat beda karena mengikuti zaman agar tidak membosankan, boleh saja mengubah asalkan tidak menghilangkan ciri aslinya (Wina Austria, 2017, hlm. 23).

Koreografi Tari Puja seutuhnya dari Tari Jawa, namun penyajiannya dan teknik gayanya Tari Sunda, serta musik iringannya nuansa Sunda. Sehingga tarian tersebut dikategorikan sebagai Tari Sunda Gaya R.Tjetje Somantri .

Adapun gerak Pokok tari *Puja* sebagai berikut
Calik Sila Sineba, Nyembah Calik Ningkat,
Nyembah Ngadeg, geser, Kidang Ranggah Keupat
Batarubuh, trisik Keupat Ridong Soder, trisik Geser
Pugeran, Jangkung Ilo Nimang Soder
Nyawang Kanan-Kiri, Kembar, trisik Calik Ningkat
, Sila Sineba, Nyembah

Secara keseluruhan ragam gerak tari *Puja* hanya terdiri atas delapan ragam gerak pokok. Perkembangan yang terjadi dalam segi koreografi yaitu adanya penambahan gerak geser atau berjalan dari luar panggung ke dalam panggung dan ditambahkan gerak *galeong* kanan dan kiri untuk mengisi musik di *gending* awal sebelum masuk pada bagian gerak pokok. Irawati Durban menjelaskan: ada tambahan pada *gending* terakhir yaitu gerak bangun dan jalan *gensor* beberapa langkah lalu berdiri dan trisik berjalan keluar panggung, hal ini dilakukan agar dalam penyajian tari *Puja* lebih menarik.

Berdasarkan pengamatan pada gerak tari Jawa nya terletak pada gerakan *keupat ridong soder, nyawang* dan *pugeran*, namun gerak-gerak tersebut sudah tidak terlihat lagi gerak ke"Jawa"annya, tetapi gerakan yang lain merupakan gerakan teknik tari Sunda gaya Rd.Tjetje Somantri. Dipertegas pendapat Ivo Handayanti sebagai penari *Puja* di Sanggar Pusbitari, bahwa gerakan *geser, keupat ridong soder, nyawang* dan *pugeran* masih kelihatan dan terasa gerakan yang disajikan merupakan gerak tari gaya Jawa Solo gerakan tari Jawa masih sangat kental dengan inringa musik sunda.(wawancara, Ivo Hanyanti, 22 Juni 2019 di YPK Naripan Bandung).

Kreativitas Rd.Tjetje Somantri selain



Gambar 1 : Gerak Keupat Ridong Soder .



Gambar 2 : Gerak Nyawang



Gambar 3: Gerak Pugeran
 Sumber : Dokumentasi Herfan, 2019

pada gerak, dalam iringan tarian pun mengalami perubahan yang signifikan, hal ini dikarenakan terbatasnya penabuh yang menguasai iringan tari Jawa, sehingga tari Puja ini dicoba menggunakan iringan gamelan tari Sunda, dengan menggunakan susunan lagu *Jiro, Catrik, Jiro*. Penggunaan rias busana pun disesuaikan dengan ketersediaannya fasilitas yang ada, dengan patokan pada karakter tarian yaitu putri halus.

Perkembangan saai ini dalam rias busana mendapat tataan kembali dari Irawati Durban sebagai salah satu murid dari Rd. Tjetje Somantri, yang berpatokan pada interpretasinya beliau, seperti yang terlihat pada gambar 1.2, dan 3.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan sebagai berikut; kreativitas Rd. Tjetje Somantri dalam tari Puja, mendapat sentuhan budaya dari tari Jawa terjadi dalam waktu yang lama. Budaya *priyayi* kraton Jawa dengan konsep *alus* pada gerak tari Sunda. Ada hubungan yang terjadi dua budaya tersebut yaitu adanya kerjasama atau kontak antara Etnis Jawa dan Etnis Sunda, dan kompetisi yaitu kegigihan dalam untuk menciptakan karya-karya. Tari Sunda mengambil dan menyerap budaya *priyayi*/menak Jawa Tengah dengan konsep *alus*-nya. Konsep *alus* yang terjadi karena etnis yang berbeda, hasilnya bukanlah Tari Jawa bergaya Sunda, tetapi merupakan tarian yang memiliki rasa Sunda.

Tari Puja Gaya R.Tjetje Somantri memadukan dua budaya (tari Sunda-Jawa)

lebur menjadi satu khas yang dimilikinya tari gaya R.Tjetje Somantri. Begitupun yang terjadi pada tari Puja yang terus hidup berkembang di masyarakat tatar Sunda sebagai tari campuran, yang merupakan hasil kreativitas campuran dua budaya (Jawa dan Sunda) yang diakui oleh masyarakat sebagai tari Sunda Gaya Rd.Tjetje Somantri. Gaya dalam tari bisa dilihat baik dari gerakannya, iringannya, maupun busananya atau gagasan sifat tertentu yang memberi kesan yang khas dan yang didukung oleh teknik tertentu yang memberikan suatu kekhasan.

* * *

Daftar Pustaka

- Austria, Wina, 2017. Tari Puja Di Sanggar Pusat Bina Tari (PUSBITARI) Irawati Durban Kota Bandung. Skripsi Pengkajian Jurusan Tari Program S1 ISBI:Bandung.
- Cahyono, Agus dkk, 2006. Seni Pertunjukan Arak-arakan Dalam Upacara Ritual Pugheran di kota Semarang. Laporan Penelitian, UNNES : Semarang.
- Caturwati, Endang, 1992. " R.Tjetje Somantri (1892-1963) Tokoh Pembaharu Tari Sunda". Tesis Program Pasca Sarjana Universitas Gajah Mada (UGM) Yogyakarta.
- , 2000, Tari Ditatar Sunda. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Hamid, Abu, 1989. Wawasan Metodologi Penelitian. Program Pascasarjana Hasanudin Ujung Pandang.
- Holt, Claire, 2000. Melacak Jejak Seni di Indonesia. Terjemahan Soedarsono .Bandung:Art -Line.
- Irawati, 1998. Perkembangan Tari Sunda; Melacak Jejak Tb. Oemay Martakusumah dan Rd.Tjetje Somantri, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.

- , (2007). Tari Sunda Tahun 1880-1990, Bandung: Pusbitari Press.
- Jaqueline Smith. 1985. Komposisi Tari. Yogyakarta : Kalasi.
- Narawati, Tati. 2003. Wajah Tari Sunda Dari Masa ke Masa. Bandung: P4ST UPI.
- Risyani, 2005. Inspirasi Kreatif Enoch Atmadibrata Dalam Penataan Tari Cendrawasih. Jurnal Panggung Vol. 18 No. 2. ISBI, Bandung.
- Sedyawati, Edy. 2003. Warisan Budaya Tah Benda Masalahnya Kini Di Indonesia, Depok; Pusat Penelitian Masyarakat dan Budaya; Lembaga Penelitian Universitas Indonesia.
- Soedarsono, R. M. (1999). Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata. Penerbit Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Soeryatmi, 2012. Dampak Akulturasi Budaya Pada Kesenian (menggali kekayaan bentuk dan makna seni Rakyat). Jurnal Panggung Vol. 22 No.1. ISBI, Bandung.

Nara Sumber:

1. Irawati D. Ardjo 76 tahun (Pimpinan PUSBITARI Dance Company).
2. Ivo Hanyanti 48 tahun (Pelatih Di Sanggar PUSBITARI).

Tokoh Bisma dalam Dramatari Amba Bisma

Eti Mulyati, Iyus Rusliana
Prodi Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Budaya Indonesi (ISBI) Bandung
Jl. Buahbatu no.212 Bandung
Email : Email: eti_ule@yahoo.com

ABSTRACT

Dramatari Amba Bisma is one of the works of Iyus Rusliana and Eti Mulyati from the results of research on the art that was performed at the Sunan Ambu Building, on October 28, 2019. The Dramatari was sourced from the Mahabharata and Bharatayuda plays, from the Mahabharata play that sparked the meeting of Amba and Bisma while still on October 28, 2019. girls and young men who differed in their desires and purpose in life, while from Bharatayuda's story told about the death of Bhishma in the Bharatayuda war. This article aims to reveal the figure of Bhishma in Amba Bhishma's drama, Bhishma is one of the characters in puppets who are magic and do not want to be crowned as kings for the Hastinapur family, he chose the way of life as a receipt rather than as a king. Because of his life choices, he was determined not to get married. Not only does Bhishma have a very problematic way of life, but many positive qualities deserve to be emulated. The method used is qualitative with a descriptive analysis approach, namely through literature study, interviews, and participatory observation. The results obtained from the analysis of Amba Bisma's dramatari work can be seen by two positive characters in Bisma, namely; 1) sacrifices. 2) More loyal to the knight's oath than to the family that is most dear. During the Baratayuda Bisma war as warlord on the Kurawa side, he was killed by Srikandi's arrow.

Keywords: *Bhishma, Dramatari, Mahabharata, Bharatayuda*

ABSTRAK

Dramatari Amba Bisma merupakan salah satu karya Iyus Rusliana dan Eti Mulyati dari hasil penelitian karya seni yang di pertunjukan di Gedung Sunan Ambu, pada tanggal 28 Oktober 2019. Dramatari tersebut bersumber dari lakon Mahabharata dan Bharatayuda, dari lakon Mahabharata menceritakan pertemuan Amba dan Bisma saat masih gadis dan jejak yang berbeda keinginan dan tujuan hidupnya, sedangkan dari lakon Bharatayuda menceritakan tentang gugurnya Bisma dalam perang Bharatayuda. Artikel ini bertujuan ingin mengungkapkan tokoh Bisma dalam dramatari Amba Bisma, yakni Bisma merupakan salah satu tokoh dalam pewayangan yang merupakan tokoh sakti dan tidak bersedia dinobatkan sebagai raja demi kesatuan keluarga Hastinapura, Bisma memilih jalan hidup sebagai resi ketimbang sebagai raja. Hal ini diperkuat dengan keyakinannya, untuk tidak menikah. Bisma tidak hanya memiliki jalan hidup yang sangat problematik, akan tetapi banyak sifat positif yang pantas untuk diteladani. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis, yaitu melalui studi pustaka, wawancara, dan observasi partisipasi. Hasil yang diperoleh dari analisis garapan dramatari Amba Bisma dapat diketahui dua karakter positif yang ada pada diri Bisma yaitu; 1) suka berkorban. 2) Lebih setia pada sumpah kesatria ketimbang dengan keluarga yang paling disayangi. Pada perang Baratayuda Bisma sebagai panglima perang di pihak Kurawa menemui ajalnya tertusuk panahnya Srikandi.

Kata Kunci: Tokoh Bisma, dramatari, Mahabharata, Bharatayuda

PENDAHULUAN

Dramatari adalah pertunjukan yang membawakan suatu cerita dengan para pelaku manusia yang diungkapkan melalui media tari dan dialog. Cerita yang dibawakan dalam suatu pertunjukan disebut lakon. Menurut Claire Holt dalam Rusliana (2002, hlm. 125), arti yang cocok dari kata lakon adalah "jalan" peristiwa-peristiwa atau (*action*) atau deretan yang diorganisasi dari adegan-adegan yang berkesinambungan dari sebuah pertunjukan. Pada dasarnya lakon yang biasa dibawakan dalam pertunjukan dramatari gaya Priangan bertolak dari lakon-lakon yang disebut pakem Mahabarata termasuk wiracarita Baratayuda dan Arjuna Sasrabahu. Hal ini sesuai dengan garapan penulis dalam memilih cerita Amba Bisma dari lakon Mahabarata ke lakon Baratayuda, yang dibahas dalam artikel ini yaitu tokoh Bisma dalam cerita Mahabarata dan cerita Baratayuda.

Bisma pada waktu muda bernama Dewabrata, artidinamaini adalah kesayangan para dewa. Ia adalah putra raja Astinapura (Prabu Sentanu), sedangkan ibunya seorang bidadari bernama Dewi Gangga atau sering juga disebut Ratu Gangga (Senawangi, 2008, hlm. 306). Bisma sesungguhnya merupakan jelmaan Prabhata (salah satu dari delapan *wasu* yang berinkarnasi sebagai manusia). Berdasarkan kitab Adiparwa, delapan *wasu* yang menjelma menjadi manusia itu dikutuk oleh Resi Wasistha karena telah mencuri lembu saktinya.

Bisma memiliki tujuh saudara, namun Dewi Gangga ketujuh saudaranya dibunuh dengan ditenggelamkan ke dalam sungai.

Sesungguhnya, Bisma sendiri akan dibunuh oleh Dewi Gangga, tetapi perbuatan itu tidak dilakukan karena Sentanu mencegahnya.

Pada usia remaja, Bisma memiliki kecerdasan intelektual, yaitu kemampuan memecahkan masalah, memahami gagasan, dan kemampuan nalar serta bertubuh gagah, oleh sebab itu dia dicalonkan sebagai pewaris Kerajaan Astina menggantikan ayahnya. Namun ketika Dewabrata tahu bahwa ayahnya jatuh cinta pada dewi Durgandini, sedangkan wanita cantik itu menghendaki agar anak yang lahir dari rahimnya yang kelak diangkat sebagai raja, Dewabrata lalu menanggalkan haknya sebagai pewaris tahta. Kepada Prabu Sentanu dan dewi Durgandini, Dewabrata menyatakan keiklasannya menyerahkan haknya sebagai pewaris tahta kepada adik tirinya. Namun rupanya dewi Durgandini belum puas akan pernyataan Dewabrata, karena ia khawatir kalau di kemudian hari, anak atau keturunan Dewabrata akan menuntut tahta Astina. Dewabrata segera mengucapkan sumpahnya bahwa ia tidak akan menjabat sebagai raja dan tidak ingin menikah seumur hidupnya. Hal tersebut dimaksudkan agar tidak terjadi perebutan tahta antara keturunan dewi Gangga dan dewi Durgandini. Sikap itulah yang melatarbelakangi penamaan (gelar) Bisma pada Dewabrata.

Sebagai pernyataan rasa kagum terhadap Dewabrata, seketika itu juga Prabu Sentanu memohon pada para dewa agar Dewabrata dikarunia umur panjang, dan tidak akan mati bila ia sendiri tidak menghendakinya. Para dewa mengabulkan permohonan itu,

bahkan diperkenankan memilih sendiri cara kematiannya.

Menurut Sriwintala (2014, hlm. 100) mengatakan bahwa:

Dewabrata seorang yang tekun mempelajari berbagai ilmu, ia pun selalu haus akan berbagai pengetahuan. Beliau memiliki tiga guru yang menguasai bidangnya masing-masing, kepada Brihaspati beliau belajar ilmu politik, kepada Resi Wasistha beliau belajar ilmu veda dan vedangga, dan kepada Parasurama beliau belajar ilmu perang.

Melalui Parasurama, Bisma menjadi sangat mahir dalam menggunakan segala jenis senjata. Hingga di mata lawan, Bisma sangat ditakuti. Sekalipun di mata Parasurama sendiri, Bisma dianggap murid yang durhaka karena sudah berani mendorong dirinya hingga terjatuh. Sejak itulah Parasurama tidak mau menerima murid dari kalangan ksatria.

Setelah berguru pada Parasurama, Bisma dilarang mengenakan pakaian ksatria, karena jika Bisma mengenakan pakaian ksatria akan mendapat pengalaman pahit yang menyebabkannya menyesal sepanjang hidupnya. Namun karena kedudukan dan tugasnya di Astina, ia terpaksa mengenakan kembali pakaian ksatrianya sesuai dengan kedudukannya di kerajaan.

Demi kebahagiaan ketiga adik tirinya, yakni Citranggada, Wicitrawirya, dan Kresna Dwipayana, Bisma pergi ke kerajaan Kasi untuk mengikuti sayembara dan berhasil memenangkan sayembara dengan membawa tiga orang putri yakni Amba, Ambika, dan Ambalika. Oleh Bisma, Ambika dan Ambalika

dinikahkan dengan Citranggada dan Wicitrawirya. Amba tidak bersedia menikah dengan Kresna Dwipayana justru mencintai Bisma. Bisma menolak cinta Amba, karena Amba terus memaksa agar Bisma menerima cintanya, maka Bisma menakut-nakuti Amba dengan senjata saktinya. Di luar dugaan Bisma, pusaka itu justru menancap ke dada Amba. Sebelum menghembuskan napas terakhirnya, Amba berkata pada Bisma bahwa kelak akan bereinkarnasi menjadi seorang pangeran bersifat wanita yakni Srikandi. Kelak kematian Bisma berada di tangan Srikandi yang membantu Arjuna dalam perang Baratayuda.

Berbagai konteks yang berhubungan dengan tokoh Bisma merupakan fenomena menarik untuk dikaji, dengan demikian penulis akan fokus pada permasalahan bagaimana tokoh Bisma dalam dramatari Amba Bisma, serta nilai-nilai yang terkandung pada garapan tersebut. Kajian ini memiliki nilai guna dalam pengidentifikasian tokoh Bisma serta nilai-nilai yang terkandung pada garapan dramatari Amba Bisma.

METODE

Dalam penelitian seni pertunjukan banyak ragam yang harus dipakai untuk mendekati sasaran yang diharapkan, namun pendekatan yang mengarah pada metodologis yaitu pendekatan subjektif yang lebih sering digunakan dalam paradigma penelitian kualitatif melalui serangkaian penelitian yang berangkat dari sumber asli dan kualitas data yang signifikan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Data kualitatif untuk seni pertunjukan bisa didapat dari sumber-sumber tertulis, sumber lisan, peninggalan sejarah, serta sumber-sumber rekaman (Soedarsono, 1999, hlm. 192). Untuk hal tersebut langkah pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan studi pustaka, observasi lapangan, wawancara dan perekaman kejadian. Keberhasilan suatu penelitian tidak lepas dari strategi peneliti dalam menjalankan suatu penelitian, terutama yang berhubungan dengan objek yang akan dikaji. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini bersifat interaktif dan non interaktif. Metode interaktif meliputi wawancara mendalam dan observasi berperan, sedangkan non interaktif meliputi; perekaman, mencatat dokumen/arsip, dan observasi tak peran (Goetz dan Le Comte, dalam Sutopo, 1996, hlm. 55). Studi kepustakaan merupakan langkah dalam pengumpulan data dengan menghimpun dari berbagai sumber tertulis, baik berupa buku, diktat, Koran, jurnal, buku hasil penelitian, dan sebagainya. Dari sumber ini dijadikan pegangan untuk memperkuat suatu pendapat dengan mengambil sumber rujukan untuk memperkuat rujukan teori. (Alwasilah, 2003, hlm. 114) menjelaskan bahwa studi kepustakaan dilakukan peneliti secara berkesinambungan dengan tujuan untuk memfokuskan penelitian, menentukan teknik pengumpulan data, guna menentukan sumber yang bermanfaat bagi peneliti.

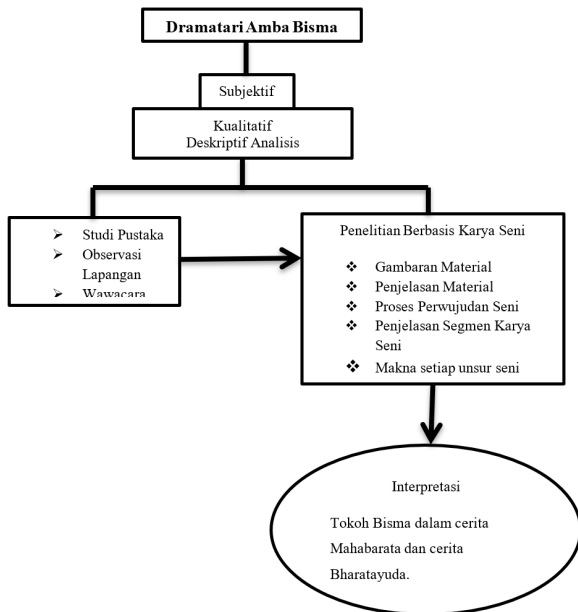
Terkait dengan metode penelitian di atas, Kallet (2004) menyarankan agar

bagian metode penelitian harus memberikan informasi yang menunjukkan bagaimana sebuah studi seni atau karya seni dapat dinilai validitasnya. Seiring dengan saran tersebut dalam metode penelitian seni yang berbasis karya seni dapat disajikan uraian mengenai seluruh proses perwujudan seni dengan menuliskan;

1. Gambaran material atau bahan yang digunakan dalam studi atau penciptaan seni;
2. Penjelasan mengenai material dan bahan tersebut disiapkan dalam proses perwujudan seni;
3. Gambaran desain/prosedur/meknisme jalannya proses perwujudan seni;
4. Penjelasan bagaimana rasa dan pengalaman seni menjadi keindahan dari karya seni dan alasan-alasan setiap segmen karya seni itu diwujudkan;
5. Menuliskan makna setiap unsur seni atau setiap bagian seni yang diwujudkan sebagai bentuk analisis data atau hasil penelitian (dalam Jaeni, 2015, hlm. 115-116).

Penelitian seni justru lebih banyak diwarnai dengan penelitian interpretasi, misalnya dilakukan dengan cara-cara etik. Penulis sering juga melakukan penelitian pada ranah seni pertunjukan yang dilakukan secara interpretasi yang dilakukan pada penelitian sekarang terhadap dramatari Amba Bisma, khususnya tentang tokoh Bisma dalam cerita Mahabarata dan cerita Bharatayuda.

Bagan 1. Metode penelitian yang telah dimodifikasi oleh penulis



HASIL DAN PEMBAHASAN

Dramatari tradisi Sunda biasanya bersumber dari satu peristiwa, satu cerita atau satu zaman, adapun garapan dramatari Amba Bisma bersumber dari dua cerita yaitu cerita Mahabharata dan cerita Bharatayuda. Amba dan Bisma dalam lakon Mahabharata, adalah gadis dan jejak yang berbeda keinginan dan tujuan hidupnya. Amba berkeinginan dipersunting Bisma, namun sebaliknya Bisma telah bersumpah selama hidupnya untuk tidak beristri. Perbedaan inilah yang mengakibatkan Amba menemui ajalnya tertusuk panahnya Bisma, dan terdengarlah supata dari sukmanya Amba yang bergeming untuk kembali bersama Bisma jika terjadi perang Bharatayuda. Terjadilah perang Bharatayuda dan ternyata supatanya terbukti, yakni Bisma sebagai panglima di pihak Kurawa menemui ajalnya tertusuk oleh panah Srikandi dari pihak Pandawa yang jiwaraganya telah menyatu dengan sukmanya Amba. Akhirnya

Amba dan Bisma bertemu kembali meski di alam lain.

Perwujudan karya seni dalam bentuk dramatari membutuhkan perpaduan antara intuisi dan metode garap, intuisi melekat dengan daya imajinasi untuk menafsirkan cerita ke dalam bentuk dramatari, sedangkan untuk merealsasikannya intuisi ke dalam garapan dramatari diperlukan metode.

Unsur-unsur pendukung dramatari Amba Bisma

Pelaku

Bila dalam pertunjukan wayang kulit aktor dan aktrisnya adalah boneka-boneka yang terbuat dari kulit, maka pada wayang *wong* aktor dan aktrisnya adalah manusia (Soedarsono, 1997, hlm. 1). Para pelaku dalam pertunjukan dramatari gaya Priangan terdiri dari penari, dalang, nayaga, serta sinden.

Pelaku dalam pertunjukan dramatari adalah orang-orang yang secara langsung berperan dalam mewujudkan para tokoh dan menghidupkan penyajian dramatari sehingga dapat dipertunjukan (Rusliana, 2002, hlm. 109).

Lakon

Lakon atau kisah, adalah rangkaian peristiwa atau susunan kejadian yang bersumber dari satu cerita. Peranan dan keberadaan lakon dalam pertunjukan dramatari sangatlah penting dan mutlak adanya (Rusliana, 2011, hlm. 11). Pertunjukan dramatari Amba Bisma merupakan perpaduan harmonis antara cerita yang dibawakan dengan dialog, tari, dan *instrument* gamelan

sebagai pengiringnya, dengan demikian pelaku utama dalam pertunjukan dramatari terdiri dari penari, dalang, nayaga, dan pesinden. Selanjutnya Rusliana (2010, hlm. 84) mengatakan bahwa:

Lakon-lakon dari cerita wayang yang sering dijadikan materi pertunjukan dramatari meliputi: pakem Mahabarata, Arjuna Sasrabahu, dan Baratayuda, sempalan atau pengembangan dari pakem seperti lakon Mintaraga atau Arjuna Wiwaha, JabangTutuka, dan Pusaka Layang Kalimusada atau Srikandi-Mustakaweni....

Dramatari merupakan suatu pertunjukan yang membawakan cerita atau lakon yang mengandung konflik yang diungkapkan melalui tari dan dialog. Kemudian perihal lakon yang dibawakan, ada yang mengambil keseluruhan dari suatu cerita (cerita secara utuh) dan ada pula yang hanya mengambil bagian tertentu dari suatu cerita yang disebut dengan *fragmen*. Secara singkat, bahwa isi atau yang bersifat internal dalam dramatari akan tertangkap dengan rasa dan fikiran tertangkap dengan inderawi atau secara jasmaniah, dengan kata lain isi dramatari adalah konsepsinya yang tak tampak, sedangkan bentuk dramatari adalah konsepsi yang tampak dan terdengar.

Struktur dramatik atau pola adegan merupakan susunan yang baku dalam menampilkan bagian-bagian dari lakon yang dibawakan. Meskipun hal ini tidaklah berarti bahwa setiap adegan tersebut selalu identik dengan tahapan atau bagian-bagian yang menjadi polanya.

Lakon yang diangkat dalam garapan

dramatari Amba Bisma yaitu kisah Amba dengan Bisma sampai terjadinya peperangan antara Kurawa dengan Pandawa. Tema pokok kepahlawanan sudah menjadi kebutuhan rohani bagi masyarakat penonton, dan mereka merasa jiwanya terisi dengan tuntutan hidup yang baik. Oleh karena itu, jika orang melihat pertunjukan wayang, yang dilihat bukan wayangnya saja, tetapi juga masalah yang tersirat dalam lakon tersebut (Mulyono, 1989, hlm. 15).

Berdasarkan lakon yang dibawakan dalam pertunjukan dramatari pada dasarnya terdapat kesamaan dan kejelasan bentuk susunan adegan atau pembabakannya, mulai adegan pertama sampai terakhir. Moelyono (1991, hlm. 6) mengatakan bahwa “adegan adalah pemunculan tokoh atau pergantian susunan pada pertunjukan wayang atau bagian dari babak dalam lakon”. Jadi yang dimaksud dengan pengadegan dalam dramatari adalah susunan baku dalam pembagian isi lakon yang dibawakan atau susunan yang baku dalam pembagian adegan. Dengan kata lain, bangunan cerita atau lakon terstruktur secara menentu dan baku.

Isi lakon yang dibawakan dalam pertunjukan dramatari tidak lepas dari gambaran peristiwa atau kejadian dan suasana yang beraneka. Hal ini aspek tari berperan penting sebagai media ungkap isi lakon.

Pengadegan

Berdasarkan lakon yang dibawakan dalam pertunjukan dramatari baik di kalangan menak maupun kalangan rakyat pada dasarnya terdapat kesamaan dan kejelasan

bentuk susunan adegan atau pembabakannya, mulai dari adegan pertama sampai dengan adegan terakhir. Mengenai pola adegan atau susunan baku dalam pembagian adegan dari lakon-lakon yang dipertunjukkan dalam dramatari dapat ditelusuri pula dari sisi struktur dramatikanya. Meskipun titik tolak dan nama atau istilahnya berbeda namun pola adegan dalam pertunjukan dramatari pada prinsipnya memiliki kesamaan, yaitu terbagi menjadi tiga bagian. Pertama disebut *Leunjeuran pamuka* (bagian awal), yang kedua disebut *Leunjeuran tengah* (bagian tengah), dan yang ketiga disebut *Leunjeuran pamungkas* (bagian akhir).

Pada setiap *leunjeuran* biasanya tidak mutlak meski disajikan menjadi satu babak, tetapi bisa disajikan menjadi beberapa babak. Setiap *leunjeuran* didasari atas isi dan alur lakon yang disajikan. *Leunjeuran pamuka* merupakan bagian dari pengenalan isi cerita atau lakon, *leunjeuran tengah* merupakan bagian tengah dari isi cerita atau lakon yang menonjolkan terjadinya permasalahan dan pertentangan, sedangkan *leunjeuran pamungkas* merupakan bagian akhir dari isi cerita atau lakon sebagai penyelesaian atau penutupnya. Suatu garapan dramatari yang utuh ibarat sebuah cerita yang memiliki pembuka, klimaks dan penutup. Pertunjukan dramatari dari pembuka ke klimaks mengalami perkembangan, dan dari klimaks ke penutup terdapat penurunan.

Garapan dramatari Amba Bisma ditampilkan dalam empat *leunjeuran* (empat bagian): bagian awal (*leunjeuran pamuka*) dalam lakon Mahabarata terjadi pertemuan antara Amba dengan Bisma, namun

saling berlawanan keinginan. Amba ingin dipersunting oleh Bisma, tetapi sebaliknya Bisma menolak untuk beristri. Bagian tengah (*leunjeuran tengah*) terdiri dari bagian kedua dan ketiga, pada bagian kedua akibat dari perbedaan inilah akhirnya Amba menemui ajalnya tertusuk panahnya Bisma, namun sukma sejatinya Amba tetap tak bergeming untuk kembali bersama Bisma di alam selanjutnya jika terjadi perang Bharatayuda. Bagian ketiga menggambarkan peristiwa perang Bharatayuda antara pihak Kurawa dengan pihak Pandawa. Bagian akhir (*leunjeuran pamungkas*) terdiri dari bagian keempat atau bagian akhir, menggambarkan perang Bharatayuda dihari ke tiga belas, Bisma dipercaya oleh pihak Kurawa untuk tampil sebagai panglima perang, sedangkan di pihak Pandawa Srikandi diangkat sebagai panglima perang. Akhirnya Bisma menemui ajalnya ketika berperang tanding melawan Srikandi yang jiwa raganya telah menyatu dengan sukmanya Amba. Amba dan Bisma bertemu lagi meski di alam lain.

Tari

Seni tari dalam pertunjukan drama tari berperan sebagai suatu substansi atau menjadi medium ungkap yang penting. Rusliana (2002, hlm. 142) mengatakan bahwa "tari memiliki peranan yang khas dalam memvisualisasikan isi lakon yang dibawakan, serta memiliki sejumlah pembendaharaan yang baku dengan anekaragam kepentingan".

Sesederhana apapun visualisasi yang diungkapkan penari sebagai tokoh dalam pertunjukan dramatari, pada dasarnya tetap

mencerminkan bentuk-bentuk yang estetik, karena tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan melalui gerak-gerak ritmis yang indah. Ciri peran masing-masing tokoh dalam pertunjukan dramatari dapat diungkapkan melalui gerak tari, dan yang diungkapkan melalui gerak tari tersebut pada dasarnya adalah untuk menunjukkan jenis kelamin, ciri karakter, dan jabatan tokoh wayang. Jabatan pangangung adalah sebutan untuk jabatan yang tinggi atau atasan seperti dewa atau batara, raja, keluarga raja, patih, dan adipati. Adapun jabatan abdikeraton adalah jabatan yang rendah atau bawahan seperti prajurit atau balad atau wadya balad, dan panakawan dan pawongan.

Aspek tari yang biasa digunakan untuk menunjukkan ciri peran yaitu ketika tokoh wayang masuk dan keluar pentas, yang disebut tari jejeran. Kemudian ketika tokoh wayang pangagung berlaga di atas pentas yang disebut tari kembangan, dan tokoh wayang utama penumpas kejahatan, yang dikenal sebagai sekar lakon, berlaga sebelum menuju ke medan perang atau setelah menang perang yang disebut tari ngalaga.

Berdasarkan hasil analisis dalam pertunjukan dramatari Amba Bisma bisa diketahui melalui susunan pengadegan sebagai berikut:

SUSUNAN ADEGAN	KOREOGRAFI
Adegan ke satu: Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • Langkah sabukan dan bukaan, calik madep. • Gedig, malik, pocapa, kibas (di atas), turun. • Malik calik, neunggeul hadap (tenjrag), mundur, malik, calik madep.
Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • Malik, pocapa, gedig, pocapa. • Maju tegeh, mundur, malik, calik madep. • Trisi, geser, ulin soder calik. • Pocapa.
Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • Trisi, calik sembada soder.
Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • Sirig, calik madep.
Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • Mundur, antawacana, maju, antawacana, trisi.
Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • Pocapa, gedig. • Gedig barungbang, pocapa. • Trisi ulin soder. • Trisi, nutup soder, antawacana.
Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • Gedig, langkah maju (kepeng). • Langkah mundur (kepeng), sirig. • Langkah maju (ulin soder), trisi.
Adegan ke dua: Bisma Amba	<ul style="list-style-type: none"> • Gedig, adeg-adeg, mincid, jangkung ilo, gedut. • Dobelan, langkah, pocapa. • Trisi, geser, ulin soder, calik, antawacana
Bisma Amba	<ul style="list-style-type: none"> • Malik, langkah, antawacana.
Bisma Amba	<ul style="list-style-type: none"> • Mundur (sirig), maju, antawacana.
Bisma Amba	<ul style="list-style-type: none"> • Mesat panah, antawacana, ngayun, manah. • Antawacana, nubruk panah.
Bisma Bidadari	<ul style="list-style-type: none"> • Sirig (tertusuk panah), calik (tewas).
Amba	<ul style="list-style-type: none"> • Malik, gedig, pocapa • Trisi, trisi ulin soder, malik (menghadap k tengah). • (Sukmanya amba). Nangtung, mundur, sembada soder, malik, maju, antawacana (supata)
Bidadari	<ul style="list-style-type: none"> • Calik
Bisma	<ul style="list-style-type: none"> • Pocapa
Amba	<ul style="list-style-type: none"> • Trisi mundur, muter, maju.
Bidadari	<ul style="list-style-type: none"> • Langkah arah sudut.
Bisma	<ul style="list-style-type: none"> • Pocapa
Bidadari	<ul style="list-style-type: none"> • Malik, trisi, sirig, trisi.
Bisma	<ul style="list-style-type: none"> • Malik, langkah mundur, gedig.

Adegan ke tiga: Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>jengkeng ulin egrang (jajangkungan), nangtung, seser, malik, langkah nyiku, malik, malik, seser, langkah ke calik (memegang Jj).</i> • <i>Calik (cingogo), langkah ulin Jj. (digendrugkeun ke lantai), malik.</i> 	Bisma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pocapa</i>
Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Langkah Jj, luncat turun ka harep..</i> • <i>Sirig, sikap dorong gondewa.</i> • <i>Dorong gondewa (jalak pengkor), trisi.</i> 	Srikandi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Calik</i> • <i>Tutup jj. Calik</i>
Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Jalak pengkor ngadukeun Jj, langkah Jj.</i> 	Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Calik</i> • <i>Trisi, pocapa.</i>
Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Trisi ulin gondewa-soder, calik.</i> 	Amba	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Antawacana</i>
Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Langkah Jj, luncat turun (saling nutup Jj).</i> • <i>Calik jengkeng, trisi, calik madep.</i> • <i>Nutup Jj, langkah Jj, luncat ajeg.</i> 	Bisma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pocapa, mundur, katewak.</i>
Prajurit puri		Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cengkat, newak Bisma ku gondewa.</i>
Prajurit putra		Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Calik</i> • <i>Memamah.</i>
Adegan ke empat	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Langkah, gedig, perang kahiji.</i> 	Srikandi dan Amba	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Terpanah, tewas</i>
Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sirig, trisi, perang kahiji.</i> 	Bisma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Calik</i>
Srikandi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Malik (tetap Calik jengkeng).</i> 	Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Newak Bisma ku gondewa.</i>
Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Malik (tetap ajeg).</i> 	Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Trisi dan ulin soder.</i>
Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Gedig.</i> 	Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sikap tewas.</i>
Bisma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Langkah ulin soder.</i> 	Amba	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Engkahan, tirisi, pocapa.</i>
Srikandi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Calik jengkeng.</i> 	Bisma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Trisi, calik.</i>
Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Calik deku.</i> 	Srikandi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cengkat (berdiri), ulin soder, calik.</i>
Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Gedig</i> 	Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ulin soder, calik.</i>
Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Trisi</i> 	Bisma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pocapa</i>
Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Malik pocapa</i> 	Amba	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Calik.</i>
Bisma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Malik pocapa</i> 	Srikandi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Calik.</i>
Srikandi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sirig.</i> 	Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Langkah Jj, turun, calik jengkeng.</i>
Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Keupat.</i> 	Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Trisi, calik.</i>
Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pocapa.</i> 	Srikandi dan Amba	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Trisi, calik</i>
Bisma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pocapa.</i> 	Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Naik ke level, ulin soder menuju ke sikap sembada soder sebagai akhir.</i>
Srikandi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Malik, gedig, calik (memegang Jj).</i> 	Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Calik jengkeng.</i> • <i>Calik dek</i>
Prajurit putra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Malik, trisi, calik.</i> 		
Prajurit putri	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pocapa.</i> 		
Bisma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pocapa.</i> 		
Srikandi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Memamah, perang gondewa, negeh, malik, pocapa.</i> 		
Bisma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Memamah, perang gondewa, kategeh, muter rubuh (calik).</i> 		
Srikandi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pocapa</i> 		
Bisma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Calik</i> 		
Srikandi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Trisi, ulin soder, trisi, gerak menitis ke Srikandi.</i> 		

Antawacana

Pertunjukan dramatari media ungkap selain tari adalah *antawacana*, yaitu tata bicara setiap tokoh juga merupakan media ungkap yang penting. Dengan kata lain tari dan *antawacana* atau dialog adalah dua aspek penting dalam pertunjukan dramatari yang saling menunjang, melengkapi, dan memperkuat media ungkap. Hal ini diperkuat oleh Rusliana (2002, hlm. 155-156) mengatakan bahwa:

Spesifikasi kekayaan *antawacana* dalam pertunjukan dramatari sebagai berikut:

- a. *Guneman*, artinya terjadinya percakapan

atau dialog antara tokoh yang satu dengan tokoh yang lainnya.

- b. *Nangtang* adalah mengajak berkelahi kepada musuh atau menantang perang kepada musuh yang akan dihadapinya, baik musuh yang dihadapinya seorang, maupun sekelompok orang.
- c. *Tresnan* adalah gambaran suasana hati seorang tokoh yang diungkapkan dengan *antawacana*.

Saat menonton pertunjukan dramatari gaya Priangan, akan terdegar antawacana antara tokoh yang satu dengan tokoh wayang lainnya yang berlainan warna suaranya, bahkan setiap tokoh wayang memiliki kekhasan warna suara, sesuai dengan identitas tokoh wayang itu sendiri. Menurut Rusliana (2002, hlm. 158) bahwa warna suara *antawacana* tokoh-tokoh wayang, dapat di klasifikasikan sebagai berikut:

Pertama adalah suara biasa, yaitu suara biasa yang dipakai sehari-hari, dan umumnya dipergunakan untuk tokoh wayang pria karakter satria lungguh, seperti; Samiaji, Arjuna, Abimanyu, Arjuna Sasrabahu, dan tokoh wayang wanita seperti; Kunti Nalibrata, Arimbi, Subadra, Amba, Srikandi, dan Larasati.

Kedua adalah suara gangsa yaitu suara yang ditahan di tenggorokan agar timbrenya menjadi besar serap atau parau, dan umumnya dipergunakan untuk tokoh wayang pria saja, contoh: Gatot Kaca, Jayadrata, Sakipu, Bisma, Bima, Baladewa, Duryudana, Drajamusti, Antareja, Batarabayu, Rahwana dan Anoman. Jadi suara *gangsa* artinya suara khusus untuk

tokoh wayang pria yang berkarakter *ponggarwa* dan *danawa*.

Ketiga adalah suara bengek, yaitu suara yang ditahan di dada berfrekuensi banyak dengan menggunakan tenaga banyak yang dibantu oleh nafas berat sehingga dapat mencapai suara atau nada yang tinggi. Suara bengek ini biasanya diperuntukan bagi tokoh wayang pria berkarakter satria ladak contohnya: Kresna, Nakula, Sadewa, Karna, Somantri, Ekalaya, dan Samba.

Narasi Dalang

Dalang telah dipahami sebagai profesi yang memiliki kemampuan berkomunikasi dengan penontonnya secara menarik. Menarik karena menggunakan media wayang sebagai ekspresinya serta memiliki khalayak sasaran (*target audience*) yang beragam (Nalan, 2012, hlm. 293).

Tugas dalang dalam pertunjukan dramatari dapat mengungkapkan kekayaan narasi atau isi lakon yang berbentuk *kakawen*, dan *nyandra*. Hal ini sama dengan yang ada dalam pertunjukan wayang golek. Akan tetapi isi *kakawen* dan isi *nyandra* dalam pertunjukan dramatari diungkapkan dengan kalimat-kalimat pendek. Dengan demikian narasi dalang artinya isi lakon yang diucapkan oleh dalang dan naratornya adalah dalang itu sendiri.

Kakawen adalah sekar atau nyanyian yang dibawakan oleh dalang untuk mengisi suasana, situasi/keadaan, sifat, watak, tata hidup dan kehidupan wayang (Risyaman, 1981 hlm 21).

Macam-macam *kakawen* yang biasa

diungkapkan dalang dalam pertunjukan dramatari meliputi:

- ***Kakawen murwa***

Murwa dalam bahasa sehari-hari artinya permulaan, sedangkan dalam dunia pedalangan yang disebut *murwa* adalah salah satu bentuk kesusastraan garapan dalang pertama yang cara pengungkapannya dengan nyanyian. Dalam pertunjukan dramatari Priangan terdapat dua macam *kakawen murwa*, yaitu *kakawen murwa* yang bersifat umum atau dapat digunakan untuk berbagai lakon, dan *kakawen murwa* yang bersifat khusus atau *kakawen murwa* yang hanya berlaku untuk lakon-lakon tertentu. Sebagai contoh:

1) *kakawen murwa yang bersifat umum;*

"kembang sungsang dinang kunang, tinérétés ing sosoca, desang linu bumi bengkah". (konon, di suatu saat bunga berbalik, bagai dihiasi permata, pemandangan yang indah bergigi tajam sebagai dasar bumi).

2) *kakawen murwa yang bersifat khusus untuk lakon dalam wiracarita Bhatarayudha;*

"sasmita nu jadi bubuka, jadi catur buahna kembang carita, pengréka yasa pujangga, nyoréang alam katukang, dina jaman pawayangan, nyutat tina Mahabharata, gelarna nya bhatarayudha." (perlambang yang menjadi pembukaan, menjadi cerita membuahakan bunga cerita, rekaan yang dibuat pujangga, menerawang masa lalu, di zaman pewayangan, mengambil dari Mahabharata, digelar nya Bhatarayudha).

Nyandra adalah narasi dalang yang diungkapkan tanpa nyanyi. Dalam pedalangan Sunda atau wayang golek, *nyandra* diteruskan setelah *murwa*, dalam bahasa pedalangan Jawa Tengah ini disebut *janturan*, dan dalam bahasa

pedalangan Bali disebut *pamambah*. *Nyandra* adalah prolog dalang yang menerangkan tentang suasana, situasi/keadaan, kejadian, sifat, watak, tata hidup dan kehidupan wayang disaat itu dan di masa yang akan datang. Meskipun demikian, tidak berarti bahwa setiap kata dalam *nyandra* mudah untuk diketahui maksudnya, karena sering dicampur dengan kata-kata dari bahasa *Kawi* yang terkadang membingungkan apabila tersusun dalam kalimat. Adapun *nyandra* yang biasa diungkapkan oleh dalang dalam pertunjukan dramatari meliputi:

a. *Nyandra murwa*

Pada tahap *bubuka carita*, setelah dalang mengungkapkan *kakawén murwa*, senantiasa dilanjutkan dengan *nyandra murwa*. Artinya *nyandra murwa* ini merupakan *nyandra* pertama yang diungkapkan oleh dalang. Setelah ditelusuri ternyata bahwa dalam pertunjukan dramatari terdapat dua macam *nyandra murwa*, yakni *nyandra murwa* yang bersifat umum atau yang dapat digunakan untuk berbagai lakon, dan *nyandra murwa* yang bersifat khusus atau yang hanya berlaku untuk lakon-lakon tertentu saja.

Karawitan

Jika pertunjukan wayang golek selalu mendapat dukungan dari seni karawitan, maka pertunjukan dramatari pun mendapat dukungan yang cukup besar dari seni karawitan. Peranan karawitan dalam mendukung pertunjukan dramatari di kalangan menak dan di kalangan rakyat ternyata sama.

Peralatan *instrument* yang digunakan

untuk mengiringi pertunjukan dramatari disebut gamelan. Adapun yang disebut gamelan biasanya merupakan *instrument-instrumen* yang tergabung dalam satu unit, membentuk *ansambel*, dan sebagian besar terdiri dari alat bunyi-bunyi yang dipukul, (Soepandi, 1988, hlm. 7). Jumlah *instrument* yang digunakan tidak sebanyak gamelan Jawa. Dengan kata lain *instrument* atau *waditra* sama dengan yang dipakai dalam pertunjukan wayang golek, di antaranya yaitu *rebab*, *kendang*, *saron anak (saron kahiji)*, *saron indung (saron kadua)*, *penerus*, *bonang*, *rincik*, *gambang* dan *goong*. Selain gamelan yang ditabuh oleh *nayaga*, gamelan juga dilengkapi dengan seorang vokalis atau *juru kawih*. Kemudian mengenai laras gamelan yang lazim digunakan adalah gamelan berlaras *saléndro*.

Sumber daya manusia untuk mengiringi pertunjukan dramatari terdiri dari: seorang pimpinan/Penata, seorang Dalang, seorang Sinden, dan sejumlah orang sebagai pengrawit.

Pada garapan dramatari Amba Bisma menggunakan gamelan berlaras salendro, serta musik atau iringannya dikreasikan sesuai kebutuhan adegan dan suasana. Hal ini sesuai dengan pendapat I Wayan Dibia (2006, hlm. 178) menjelaskan bahwa:

Bagi pertunjukan tari, musik adalah satu elemen yang hampir tidak dapat dipisahkan. Sekalipun banyak orang memandang musik sebagai elemen ke dua untuk tari (yakni sebagai pengiring) setelah gerak, namun sesungguhnya musik mempunyai sumbangan yang lebih penting dari pada sekedar pertunjukan tari, melalui jalinan melodi, ritme dan timbre serta

aksen-aksen yang diciptakannya, musik turut memberi nafas dan jiwa. Bahkan musik memberikan identitas bagi tarian yang diiringinya.

Pertunjukan dramatari setiap tokoh memiliki karakter masing-masing, dan dari setiap lakon yang dibawakan akan terungkap suasana yang beraneka ragam seperti gembira, sedih, marah, dan juga perang. Begitu pula halnya dalam pertunjukan dramatari Amba Bisma, setiap tokoh dari ciri-ciri karakter sampai gambaran suasananya sudah tergarap dengan dukungan iringannya.

Secara garis besarnya mengenai hasil garap karawitan dan pedalangan ini, terurai sebagai berikut:

Adegan Kesatu (awal)

Diawali gending *Karatagan* dan *Nyandra* dalang. Kemudian, dalam memadukan dengan koreografi lebih banyak menggunakan atau diisi suasananya dengan instrumentalia *Wanda Anyar* dan *Kakawen* dalang dan diisi dengan suara kendang. *Antawacana* yang diucapkan oleh pemain (pemeran) sesuai dengan nada gamelan.

Adegan Kedua

Diawali dengan gending *Gunung Sari*, dan hubungannya dengan koreografi ada yang diisi dengan suara kendang dan ada pula tanpa suara kendang. Begitupula adanya *antawacana* pemain atau pemeran disesuaikan dengan nada gamelan.

Adegan Ketiga

Diawali dengan gending *Wanda Anyar* dan *Kakawen* dalang. Bagian ini ada koreografi yang diisi suara kendang dan tidak.

Adegan Keempat (akhir)

Diawali dengan *gending Wanda Anyar*, selain ada *antawacana* pemeran tetap menyesuaikan dengan nada gamelan juga ada koreografi yang diisi dengan suara kendang dan tanpa suara kendang. Di samping itu, ada bagian suasana tertentu yang diiringi vokal oleh Sinden serta ada *gending Wanda Anyar* yang digunakan untuk tanda akhir dari adegan.

Tata busana dan Tata rias

Tata busana dan rias yang digunakan dalam pertunjukan dramatari berfungsi untuk menunjukkan ciri peran dari tokoh wayang, karena setiap tokoh wayang memiliki tata busana dan tata rias yang berbeda-beda. Di masa kejayaan pertunjukan dramatari, masyarakat penonton pada umumnya langsung bisa mengenal tokoh-tokoh wayang yang tampil hanya dengan melihat busana dan riasnya, karena visual, busana dan rias tokoh dramatari tidak berbeda jauh dengan busana dan rias wayang golek. Busana dan rias yang digunakan dalam pertunjukan dramatari bersumber dari busana dan rias wayang golek.

1. Tata Busana

Jika diperhatikan secara garis besar tata busana wayang golek jenis pria umumnya pada bagian atas tidak memakai baju, dari batas pinggang ke bawah sampai kaki memakai kain (*Sunda:sinjang*), dan memakai penutup kepala, yang disebut *makuta*. Perbedaannya dengan wayang golek jenis wanita terletak pada bagian penutup badan, yaitu pada bagian dada ke bawah sampai batas pinggang memakai baju atau tertutup kain yang disebut *apok*. Adapun selendang atau *soder* yang berfungsi

sebagai properti tari, pada umumnya dipakai oleh tokoh wayang jenis pria maupun tokoh wayang jenis wanita. Properti berupa senjata, seperti keris dan panah biasanya tidak menyatu sebagai kelengkapan busana.

Tata busana dramatari jenis pria umumnya memakai baju tanpa lengan yang disebut baju *kutung*, memakai *makuta*, dan memakai celana sebatas antara lutut dan betis yang disebut celana *sontog* dengan bagian luarnya dililit dengan kain lipatan yang disebut *dodot*. Adapun jenis busana wanita dalam dramatari memakai baju *apok* dan *makuta*, juga memakai kain *sinjang* yang dililit ketat dengan lipatan kecil-kecil yang disebut *lambanan*. *Soder* merupakan properti tari utama bagi tokoh wayang jenis wanita maupun pria, serta keris dan panah sebagai senjata (*Sunda:gagaman*) biasa dipakai atau menyatu menjadi kelengkapan busananya.

Pada pertunjukan dramatari Amba Bisma busana yang digunakan untuk tokoh putra (Bisma); hiasan kepala menggunakan *Mahkuta*, baju *kutung* memakai hiasan dan rompi, celana *sontog*, *sinjang dodot*, *kewer*, *stagen lilit*, ikat pinggang dan, *soder*. Tokoh Amba bagian badan memakai kebaya, rompi, *sinjang dilamban* kecil, kain yang dibentuk seperti sayap, *stagen*, ikat pinggang, *kace*, dan *soder*. Hiasan kepala menggunakan *siger* yang terbuat dari lempengan dan menggunakan *ronce melati*, memakai gelang tangan. Busana untuk tokoh Srikandi, bagian badan menggunakan; kebaya, rompi, bros, celana *sontog*, *sinjang di dodot*, *stagen*, *sabuk*, *kace*, *kewer* dan *soder*. Hiasan kepala menggunakan *siger* yang terbuat dari lempengan, serta melati

yang dibentuk seperti bondu, gelang tangan dan gelang kaki. Busana yang digunakan prajurit putra memakai baju kutung, celana *sontog*, *sinjang dodot*, ikat kepala, gelang tangan dan gelang kaki. Busana yang digunakan untuk *mamayang*; bagian badan menggunakan *apok*, *sinjang* dilamban kecil, *stagen*, sabuk, *sampur*, kalung, hiasan kepala menggunakan *siger*, hiasan lengan memakai kilat bahu.

2. Tata rias

Tata rias adalah seni menggunakan alat kosmetika untuk menghias atau menata rupa wajah yang sesuai dengan peran yang dibawakan. Tatarias biasanya tertuju untuk memberi warna dasar (*foundation*), memberi aneka warna (*colour*), dan memberi garis-garis (*lining*) yang sesuai dengan jenis karakternya. Tata rias wajah untuk tokoh atau penari dalam dramatari pada dasarnya bertolak dari rias wajah wayang golek, dan pada umumnya lebih sederhana atau tidak serumit garis wajah boneka wayang golek. Namun, ciri-cirinya yang berkaitan dengan jenis kelamin, tingkatan karakter Raksasa dan bukan Raksasa, senantiasa tetap sebagai mana yang terdapat dalam Rias boneka wayang golek. Pemilihan dan penetapan pelaku dramatari didasari atas kemampuan menari dan antawacana. Penggunaan rias wajah yang paling menonjol dan menentukan peran dan karakternya di dalam dramatari yaitu lukisan-lukisan garis wajah seperti pada bagian kening, alis, jambang, pipi, kumis, dan dagu. .

Penggunaan alis dalam pertunjukan dramatari merupakan salah satu yang paling ekspresif. Ciri dan sifatnya sangat mudah sekali mengalami perubahan. Perubahan

yang kecil sekalipun pada alis tetap dapat mempengaruhi wajah secara keseluruhan. Alis sangat beragam bentuknya sesuai dengan letaknya, ada yang lurus, tebal, berwarna, panjang, dan bahkan ada juga yang memanjang hingga hampir mencapai atau menyentuh rambut. Alis yang tebal biasanya erat kaitannya dengan energi, fisik atau mental yang kuat. Penggunaan alis yang tipis menunjukkan kurangnya tenaga atau lembut. Mengenai alis pada tata rias penari dramatari, bahwa karakter putri yang rendah hati atau putri lungguh dan putra halus yang rendah hati atau putra *lungguh* alisnya berbentuk bulan sabit atau yang biasa di sebut bulan *sapasi*. Karakter putri halus yang agresif atau putri ladak dan putra agresif atau satria ladak alisnya tipis dan lurus biasa di sebut dengan alis *pasekon ipis*. Karakter putra gagah yang agresif atau *pongawa dangah* alisnya tebal dan lurus yang disebut *pasekon kandel*. Penggunaan alis untuk Raksasa dan *danawa* alisnya lurus dan tebal yang biasa disebut dengan *jedig*.

Selain alis yang menjadi bagian terpenting dalam rias adalah kumis, fungsinya untuk membedakan karakter. Adapun karakter putri tidak berkumis. Prinsip kumis dalam dramatari sama yaitu karakter putra rendah hati atau *satria lungguh* tidak berkumis, karakter putra halus yang agresif atau satria ladak memakai kumis tipis pendek yang disebut nyemprit. Karakter putra gagah yang rendah hati atau *pongawa lungguh* berkumis agak tebal, panjang dan bercabang disebut *baplang cagak*. Karakter putra gagah yang agresif atau *pongawa* menggunakan kumis tebal dan agak panjang disebut *baplang*.

Karakter Raksasa atau *danawa* berkumis panjang dan tebal disebut *bablang sanga dulang*. Bagian wajah lain yang dianggap penting menurut Corson (1981 hlm 15) mengatakan bahwa “ciri-ciri yang ditonjolkan adalah mata, hidung dan mulut”

Garis-garis rias lainnya yang melengkapi antara lain :1) pada bagian kening untuk karakter putri *lungguh* dan satria *ladak* terlukis *pasu teleng hiji* dan *cagak*, untuk putri *ladak* terlukis *pasu teleng tilu* dan *trisula*. Penggunaan garis rias untuk satria *ladak* terlukis *trisula* dan *pasung*. 2) pada bagian pipi untuk karakter putra gagah *moggawa lungguh*, *pongawa dangah* dan *danawa* terdapat garis lengkung kecil menyerupai *sumping* disebut *pasu damis*, dan pada bagian dagu terdapat garis-garis membentuk janggut yang disebut *janggut*, untuk seluruh karakter putra gagah (*moggawa dan danawa*), dan *cedo* untuk putra halus agresif atau satria *ladak*. 3) khusus untuk putra gagah *danawa* pada bibir bagian bawah terlukis menyerupai taring yang disebut *sihung*. 4) serta pada bagian jamang untuk karakter putri *lungguh* diberi garis seperti akar pohon yang disebut *godeg areuy*. Putri *ladak* garis mecut ipis dan *godeg areuy*, satria *lungguh* dan satria *ladak* garis *mecut ipis* serta seluruh karakter *pongawa* dan *danawa* bergaris *mecut kandel*.

Penggunaan tatarias dalam pertunjukan dramatari Amba Bisma adalah sebagai berikut: untuk tokoh Bisma menggunakan alis *masekon* tebal, garis mata membuka, *pasu teleng*, kumis *bablang*, pakai *cedo* dan janggut, *godeg kampak*. Penggunaan tatarias untuk Amba; alis bulan *sapasi*, *pasu teleng*, jambang *areuy*. Penggunaan

tatarias untuk Srikandi; alis *jeler paeh*, *pasu teleng*, jambang *areuy*. Penggunaan rias untuk prajurit putra; alis *masekon*, *pasu teleng*, *godeg kampak*, kumis *bablang*. Penggunaan rias untuk mamayang adalah, alis bulan *sapasi*, *pasu teleng*, *godeg areuy*.

Karakter Bisma

Karakter wayang secara prinsip telah ditentukan terlebih dahulu, kecerdasan seorang seniman dalang biasanya mengikuti, merubah, bahkan adakalanya membuat sesuatu yang bertentangan sebagai upaya untuk melestarikan lakon itu sendiri. Hal itu terlihat jika diterapkan pada suatu lakon.

Masyarakat sebagai pendukung pertunjukan wayang golek biasanya mempercayai bahwa perilaku baik dan buruk sudah ditentukan oleh Tuhan maha pencipta, tetapi manusia diberi kebebasan untuk berbuat sesuai dengan aturan, meskipun kebebasan itu sendiri ada batasnya. Demikian pula dalam tokoh wayang Bisma, merupakan seorang tokoh yang berkarakter baik, akan tetapi memiliki kekurangan. Menurut Sukatno (2003, hlm. 96-101) menjelaskan bahwa:

Bisma itu tokoh *ambigoes* artinya tokoh yang mendua hati atau bermuka dua. Bisma adalah tokoh bijaksana, baik benar, mengetahui konsekuensi setiap perbuatan benar, mempunyai kesaktian yang hebat dan bahkan tidak dapat mati seperti yang dimiliki para dewa kecuali meninggal dengan cara yang telah dipilihnya sendiri, akan tetapi ikut membela Kurawa di pihak yang salah, angkara murka, dan tidak berperikemanusiaan.

Bisma adalah seorang ksatria yang

selalu menepati janji, dan menjunjung tinggi kehormatan prajurit, juga sebagai *maha senapati* yang menjunjung tinggi aturan, mengutamakan kehormatan, kejujuran, keadilan, dan kepahlawanan. Namun Bisma sendiri harus gugur menjadi *senapati* ketika membela kelompok yang salah, yaitu Kurawa yang menjadi musuh Pandawa.

Nilai-nilai yang terkandung dalam dramatari Amba Bisma

Makna yang dapat disampaikan dalam garapan dramatari Amba Bisma pada adegan ke satu dan ke dua adalah bahwa apabila mempunyai keinginan yang belum tercapai sering kali mengalami frustrasi, seharusnya tetap teguh dalam memperjuangkan keinginan tersebut, selama ada kemauan dan kemampuan untuk memperoleh keinginan tersebut tentu akan tercapai.

Bisma merupakan seorang ksatria yang berjiwa patriotisme senantiasa mengutamakan pengabdian bagi sesama, pejabat dan kerabat, mengutamakan kejujuran dan keadilan, menepati sumpah dan selalu menjaga keselarasan dunia dengan jalan membinasakan sifat angkara dari dalam, sehingga Bisma termasuk tokoh yang bijaksana.

Pada adegan ke tiga dan ke empat, di dalam perang Bharatayuda Bisma menjadi *senapati* Kurawa oleh karena tujuannya untuk membela bumi tempat berpijak yang telah memberikan kebahagiaan hidup di dunia, di samping mencari jalan *kodrati* untuk dapat meninggal dengan cara yang terhormat yaitu menjadi seorang *senapati*. Tokoh Bisma sebagai *maha senapati* dapat menjadi salah satu teladan

bagi pendukung pertunjukan dramatari Amba Bisma.

PENUTUP

Berdasarkan uraian tersebut tampak bahwa tokoh Bisma dalam Wiracarita Mahabarata dijelaskan mengenai riwayat hidup Bisma berkaitan dengan kelahiran, kehidupan awal, pendidikannya, serta peranannya dalam keluarga Kuru dan Baratayuda, serta kematiannya.

Pertunjukan dramatari gaya Priangan aspek lakon dan struktur dramatiknya merupakan landasan utama di dalam menetapkan cerita dan susunan adegan. Pada dasarnya lakon yang biasa dibawakan dalam pertunjukan dramatari gaya Priangan bertolak dari lakon-lakon yang disebut pakem Mahabarata termasuk wiracarita Baratayuda. Begitu pula dalam garapan dramatari Amba Bisma, lakon yang dibawakan tidak menampilkan keseluruhan cerita, tetapi hanya sebagian yang dianggap menarik, yaitu pada bagian pertemuan Amba dengan Bisma, Amba menemui ajalnya karena tertusuk panah Bisma, perang Baratayuda antara pihak Kurawa dengan pihak Pandawa, dan bagian akhir perang tanding antara Bisma dengan Srikandi hingga Bisma menemui ajalnya.

Garapan pertunjukan dramatari gaya Priangan ini merupakan seni pertunjukan tradisi yang memiliki aspek-aspek beraneka ragam, meliputi anak wayang, dalang, wiyaga, dan pesinden yang merupakan aspek pelaku serta berperan untuk mengekspresikan aspek-aspek lainnya menjadi suatu kesatuan bentuk

yang utuh, serta aspek lakon dan struktur dramatiknnya yang merupakan landasan utama di dalam menetapkan cerita dan susunan adegan. Kemudian media ungkap para pelaku pun memiliki fungsinya sendiri, anak wayang dengan tari dan *antawacananya*, dalang dengan narasi, *kakawen* dan *nyandranya*, *wiyaga* dan pesinden dengan aneka ragam ungkap karawitannya. Fasilitas yang berkaitan dengan visualisasi ciri tokoh bagi para anak wayang, senantiasa dilengkapi dengan tata busana dan rias serta tata pentas yang meliputi tempat pertunjukan seperti panggung beserta dekorasinya dan lampu sebagai penerangnya.

Tokoh Bisma yang memiliki jiwa patriotisme senantiasa menunjukkan sifat-sifat yang baik, berbudi pekerti luhur, berbakti serta hormat kepada orang tua, kepada sesama, serta senantiasa menunjukkan perilaku hidup rukun yang didasari jiwa pengertian yang mendalam. Perilaku demikian merupakan cermin bagi kehidupan manusia sepanjang zaman.

* * *

Daftar Pustaka

- Alwasilah, A. Chaedar. 2003. Pokoknya Kualitatif : Dasar-dasar melakukan penelitian kualitatif. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Acmad, Sriwintala. 2014. Ensi klopedia : Karakter tokoh-tokoh wayang. Menyikapi nilai-nilai adiluhung di balik karakter wayang. Yogyakarta: Araska.
- Dibia, I Wayan. Et.al. 2006. Tari Komunal. Buku Pelajaran Kesenian Nusantara. Jakarta: Lembaga Pendidikan Seni Nusantara.
- Jaeni, 2015. Metode Penelitian Seni Subjektif-Interpritif Pengkajian dan Kekaryaannya. Bandung : Sunan Ambu Press.
- Mulyon, Sri. 1989. Symbolisme dan Mistikisme, dalam wayang. Jakarta: Haji Masagung.
- Moelyono, M. Anton. 1991. Ed. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nalan. S. Arthur. 2012. "Komunikasi Dalang dalam Konsep Mandala Wiwaha Asep Sunandar Sunarya". Jurnal Panggung 22 (3), 293-305.
- Rusliana. Iyus. 2002. Wayang Wong Priangan. Kajian Mengenai Pertunjukan Dramatari Tradisional di Jawa Barat. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- _____. 2010."Jaya Perbangsa Lakon Ritual Ruat Sunatan Dalam Pertunjukan Wayang Wong di Kabupaten Garut". Jurnal Panggung 20 (1), 83-92.
- Sena Wangi. 2008. Ensiklopedi Wayang Indonesia. Jakarta: Sena Wangi.
- Sukatno, 2003. Tokoh Tokoh Ambiguous Dalam Pertunjukan Wayang kulit purwa gaya Ki Nartasabda. Surakarta+: STSI Laporan Penelitian.
- Soedarsono. 1999. Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Bandung: Masyarakat Seni pertunjukan Indonesia.
- _____. 1997. Wayang Wong Dramatari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Soepandi. Atik. 1988. Tetekon Padalangan Sunda. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sutopo, Heribertus B. 1996. Metode Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian untuk ilmu- ilmu Sosial dan Budaya. Surakarta; Universitas Sebelas Maret (UNS).

Komik sebagai Media Pembelajaran Konsep English Tenses dan Aspect

Irma Rachminingsih, Wildan Hanif

Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung
Jalan Buah Batu No. 212 Bandung
Tlp. 082217465862, E-mail: irma@isbi.ac.id

ABSTRACT

One of the main difficulties faced by EFL learners in Indonesia is related to grammar, especially the concept of tense and aspect. Today, as we live in a digital era where people are surrounded by visual stimulation, the concept of tense and aspect in English might be comprehended better by students if it is delivered through visuals. Regarding this, the research is aimed at teaching the concept of English tenses and aspects through a comic book. It was conducted at ISBI Bandung by using qualitative method. Prior to designing comic, problem and need analysis were done to identify the problem and its solution. The comic story is divided into three parts, namely (1) the explanation of English tense and aspect theory; (2) the application of English tense and aspect in college students' daily life; (3) the application of English tense and aspect in a story of an Indonesian heroine: R.A. Kartini

Keywords: English tense, aspect, comics

ABSTRAK

Salah satu kesulitan terbesar yang dihadapi pembelajar bahasa Inggris di Indonesia berkaitan dengan tata bahasa, khususnya konsep tense dan aspect. Kesulitan yang dihadapi pelajar bahasa Inggris di Indonesia terkait tense dan aspect salah satunya disebabkan perbedaan sistem tense antara bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Saat ini, mengingat kita hidup di era digital dimana manusia dikelilingi oleh stimulasi visual, konsep tense dan aspect sepertinya akan lebih mudah dipahami oleh siswa apabila konsep ini diajarkan melalui visual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengajarkan konsep tense dan aspect di dalam bahasa Inggris melalui sebuah komik. Studi ini dilakukan di ISBI Bandung dengan menggunakan metode kualitatif. Sebelum merancang komik, analisis masalah dan kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan solusinya. Cerita komik dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu (1) penjelasan teori tense dan aspect di dalam bahasa Inggris; (2) penerapan tense dan aspect di dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa; (3) penerapan tense dan aspect di dalam kisah seorang pahlawan wanita Indonesia: R.A. Kartini.

Kata Kunci : *English tense, aspek, komik*

PENDAHULUAN

Meskipun pemerintah Indonesia menyadari signifikansi penguasaan bahasa Inggris di dalam aktivitas internasional dan menjadikannya sebagai pelajaran yang wajib dipelajari dari tingkat dasar sampai ke jenjang perguruan tinggi, secara umum

pengajaran bahasa Inggris di Indonesia belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa salah satu kesulitan terbesar pembelajar bahasa Inggris di Indonesia adalah memahami *tense* dan *aspect* (Maisari, 2011, hlm. 5; Widianingsih, 2016, hlm. 144;).

Hal ini mendorong peneliti untuk membuat media ajar yang membantu pembelajar memahami konsep *English tense* dan *aspect* dengan mudah. Media ajar dianggap sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran (Ambaryani & Airlanda, 2017, hlm. 19). Melalui media yang tepat, materi ajar dapat disampaikan dengan efektif. Materi ajar akan lebih bermakna bagi siswa bila dihubungkan sedekat mungkin dengan kehidupannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sundari & Rachminingsih (2015, hlm. 119) yang menyebutkan bahwa “materi ajar dirancang dengan mempertimbangkan kehidupan sosial dan profesional siswa sehingga memungkinkan siswa terpapar dengan dunia nyata”.

Di era digital ini, siswa dikelilingi beragam stimulasi yang menggunakan bahasa visual (Nurannisaa, 2017, hlm. 49). Visual memungkinkan penyampaian informasi yang kompleks terlihat lebih sederhana. Salah satu visual yang dapat mendukung penyampaian materi pembelajaran adalah komik. Di dalam komik, kata dan gambar dipadukan untuk menyampaikan suatu maksud atau informasi.

Komik dianggap dapat memotivasi siswa yang tidak suka membaca dan menumbuhkan minat bacanya karena tidak dimonopoli kata-kata semata. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Komik saat ini sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran (Wurianto, 2009; Rokhyani, 2014; Sastra Negara, 2014; Ambaryani, 2017; Nugraheni, 2017; Savitri,

2018). Namun demikian, komik yang berfokus pada materi *English tense* dan *aspect* belum ada, setidaknya berdasarkan pengetahuan penulis saat artikel ini dibuat. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah komik yang memudahkan penyampaian materi tentang konsep *English tense* dan *aspect* kepada siswa.

METODE

Metode kualitatif dan pendekatan desain komunikasi visual digunakan dalam penelitian ini. Tahapan pembuatan komik ini terbagi ke dalam dua bagian: 1) penyusunan materi (*tenses* dan *aspect*) yang akan disampaikan melalui komik dan 2) perancangan komik.

1. Penyusunan materi (*tenses* dan *aspect*) yang akan disampaikan melalui komik

Analisis masalah dan analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan materi yang akan disampaikan melalui komik. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, analisis dokumen dan wawancara. Observasi yang dilakukan adalah observasi partisipatif, yang berarti peneliti terlibat dalam kegiatan siswa selama proses belajar mengajar (PBM) berlangsung. Peneliti mengamati tingkat pemahaman siswa terkait materi *English tenses*, misalnya sejauh mana siswa mampu menggunakan *present simple*, *present perfect*, *past simple*, *past continuous* dan *past perfect tenses* di dalam teks deskriptif atau saat menceritakan pengalamannya. Selanjutnya, dokumen berupa hasil pekerjaan atau tugas yang diberikan kepada siswa dianalisis untuk mengidentifikasi kesalahan-kesalahan

yang biasa dilakukan siswa menggunakan klasifikasi Ellis (2007). Kesalahan-kesalahan yang ditemukan pada tulisan siswa dapat dilihat pada tabel 1.

KESALAHAN YANG DITEMUKAN PADA
TULISAN SISWA
MENURUT KLASIFIKASI ELLIS (1997)

KATEGORI	
Kesalahan Penghilangan (<i>Omission</i>)	CONTOH
1. Kesalahan Penghilangan akhiran kata kerja pada <i>regular verb</i> untuk <i>simple past tense</i>	<i>She call me last night</i>
2. Kesalahan Penghilangan akhiran kata kerja untuk subjek <i>she/hel/it</i> pada <i>simple present tense</i>	<i>He always ask me about his outfit.</i>
3. Kesalahan Penghilangan kata bantu <i>do/does/did</i> pada kalimat <i>negative</i>	<i>I not like him</i>
4. Kesalahan Penghilangan <i>to be</i>	<i>He a mature man.</i>
5. Kesalahan Penghilangan subjek	<i>And until now still studying there.</i>
Kesalahan Penggunaan bentuk (<i>misinformation</i>)	
1. Kesalahan penggunaan bentuk kata kerja	<i>I know her since elementary school.</i>
2. Kesalahan penggunaan bentuk <i>to be</i>	<i>He is born in Bandung.</i>
3. Kesalahan penggunaan bentuk <i>to do</i>	<i>He don't come here yesterday.</i>
4. Kesalahan penggunaan bentuk <i>modal</i>	<i>He will going</i>
5. Gabungan beberapa kesalahan penggunaan bentuk	<i>We are talked about many things</i>

Dari tabel ini dapat dilihat bahwa kesalahan yang biasa dilakukan siswa berhubungan dengan kata kerja, contohnya kesalahan penggunaan *to be* dalam kalimat "*I am make a beautiful painting*". Hal ini bisa jadi disebabkan oleh perbedaan sistem atau tata bahasa di antara bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Peran kata kerja dalam bahasa Inggris sangat vital. Kata kerja (*verb*) harus selalu ada di dalam kalimat, baik kalimat verba, nomina maupun adjektiva.

Kata kerja bisa dibagi menjadi empat kategori, yaitu:

1. *action verbs*, yaitu kata kerja yang mengekspresikan suatu aktivitas, misalnya *run, write, walk*;
2. *modal verbs*, yaitu kata yang ditempatkan sebelum kata kerja utama untuk mengekspresikan kemauan, kemampuan, keharusan, dan kemungkinan, seperti *will, would, can, could, must, ought to, may, might, shall, dan should*;
3. *auxiliary verbs* disebut juga dengan kata kerja bantu, yang berarti kata tersebut fungsinya membantu membentuk kalimat negatif atau interogatif atau untuk mempertegas kata kerja utama, contohnya *do, does, did, has, have, had*;
4. *to be*, contohnya *is, am, are, was were, be, been*, yaitu kata yang digunakan sebagai penghubung antara subjek dengan informasi pelengkapanya (pelengkap subjek dapat berupa kata benda, kata sifat atau kata keterangan); *to be* dapat digunakan bersama *present participle* untuk membentuk *present, past* atau *future continuous tenses*; *to be* juga dapat dipakai bersama *past participle*

untuk membentuk kalimat pasif.

Setiap kalimat dalam bahasa Inggris harus memiliki *verb*, sedangkan di dalam bahasa Indonesia tidak demikian. Misalnya kalimat “Saya senang”, tidak bisa serta merta diterjemahkan menjadi “*I happy*”. Agar berterima dalam bahasa Inggris, kalimat tersebut perlu ditambah *verb to be* menjadi “*I am happy.*”

Perbedaan lainnya dari kedua sistem bahasa ini yaitu perubahan kata kerja dalam bahasa Inggris menunjukkan *tense* atau waktu yang berbeda, sedangkan bentuk kata kerja dalam bahasa Indonesia tidak mengalami perubahan untuk menunjukkan suatu kejadian atau aktivitas pada waktu berbeda. Waktu di dalam bahasa Indonesia cukup ditunjukkan dengan kata keterangan waktu, seperti *besok*, *tadi pagi*, *kemarin*, *sekarang*, dsb.

Selanjutnya, wawancara dilakukan terhadap beberapa mahasiswa yang dipilih secara acak. Mereka adalah mahasiswa program studi Kriya Seni ISBI Bandung semester 1, 3, dan 5. Mereka menyebutkan bahwa materi tentang *tenses* dan *aspects* dalam bahasa Inggris disampaikan dosen dengan memberikan contoh penggunaannya di dalam teks bacaan dan penjelasan dosen. Namun materi tersebut dipahami sesaat dan selanjutnya mereka masih kebingungan menggunakan *tenses* dan *aspect* dengan tepat dalam berbicara maupun menulis. Sewaktu bersekolah mereka terbiasa menghafal formula *tense* dan *aspect* untuk kebutuhan ujian, alih-alih memahami konsepnya.

Mereka rata-rata masih merasa sulit memahami konsep *tenses* dan *aspect* dalam



Gambar 1. Wawancara Mahasiswa D3 Kriya Seni ISBI Bandung

Sumber: dokumen pribadi

bahasa Inggris. Mereka berharap ada media yang bisa membantu menguasai hal tersebut dengan mudah dan menyambut antusias media pembelajaran berbentuk komik.

Setelah mengetahui masalah yang menjadi kesulitan siswa pada pembelajaran bahasa Inggris, peneliti melakukan analisis kebutuhan. Pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa diperlukan media yang dapat menjelaskan konsep *tense* dan *aspect* dengan cara yang mudah dipahami oleh mahasiswa, semisal komik. Komik yang dikembangkan berisi muatan materi penjelasan tentang *tense* dan *aspect* dengan bahasa yang mudah dipahami dan juga aplikasi setiap *tense* di dalam cerita komik sederhana (empat panel) bertema kehidupan mahasiswa dan sebuah cerita naratif bertema pahlawan.

Selanjutnya, peneliti melakukan studi literatur pada buku-buku dan jurnal yang membahas tentang *tenses* dan *aspect* dalam bahasa Inggris dan perbandingannya dengan bahasa Indonesia. Data yang diperoleh digunakan sebagai referensi untuk menyusun materi *tense* dan *aspect* yang akan disampaikan melalui komik. Selain itu, juga dikumpulkan data dari berbagai literatur komik, terbitan



Gambar 2. Beberapa Literatur Komik untuk Studi Gaya Tutar dan Gaya Visual
(Sumber: dokumen pribadi)

dalam maupun luar negeri, dengan berbagai genre dan gaya. Data yang diperoleh digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan gambaran terkait gaya tutur dan gaya visual yang efektif di dalam media pembelajaran bahasa Inggris untuk mahasiswa. Dari interpretasi data, disimpulkan bahwa gaya tutur bahasa Inggris pada komik untuk usia anak dan remaja memiliki struktur kalimat naratif yang sederhana dan relatif lebih mudah dipahami oleh pembelajar bahasa Inggris tingkat dasar.

5. Perancangan komik Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, komik yang dirancang harus dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran Bahasa Inggris untuk pemula (tingkat dasar) di perguruan tinggi dan berisi 1) muatan materi penjelasan tentang *tense* dan *aspect* dengan bahasa yang mudah dipahami; 2) cara menerapkan setiap *tense* dan *aspect* di dalam kalimat sederhana; 3) menunjukkan penggunaan *tenses* dan *aspect* yang berbeda dalam sebuah cerita naratif.

Oleh karena itu, komik ini dibagi

menjadi tiga bagian, yaitu: 1) teori *tense* dan *aspect* yang disisipi teori atau formula yang lebih sederhana dan sebagian disampaikan dalam bahasa Indonesia untuk memudahkan pengertian pembaca; 2) aplikasi *tense* di dalam kalimat bertema kehidupan mahasiswa sehari-hari yang diilustrasikan dengan empat panel komik; 3) appendix berupa kisah kepahlawanan yang memuat aplikasi *tenses* dan *aspect* dalam sebuah cerita naratif. Sosok Ibu Kartini dipilih sebagai pahlawan yang memperjuangkan kesetaraan pendidikan bagi wanita Indonesia. Kisah ini diharapkan menjadi inspirasi bagi pembaca akan keutamaan pendidikan dan kemampuan berbahasa, baik bahasa Ibu maupun bahasa asing, untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan. Dalam hal ini, Ibu Kartini mampu mengemukakan pendapatnya secara lisan maupun tulisan, kepada kaumnya maupun pihak asing, hingga beliau berhasil membuat perubahan untuk kemajuan bangsanya. Agar memudahkan pemahaman pembaca komik, setiap *tense* dan *aspect* memiliki warna yang berbeda.

Berikut ini adalah langkah-langkah perancangan komik:

1. Membuat *story line*
2. Merancang karakter
3. Membuat sketsa pensil/*penciling*
4. Memberi teks/*lettering*
5. Memberi tinta/*inking*
6. Memberi warna/*coloring*
7. *Editing*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyusunan Materi *Tense* dan *Aspect* di dalam Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang menjadikan perbedaan waktu sebagai bagian dari tata bahasanya yang diekspresikan melalui *tense* atau kala. Meskipun para ahli linguistik memiliki perbedaan pendapat terkait definisi dan kategori *tense*, namun secara umum *tense* dapat diartikan sebagai kategori gramatikal yang berfungsi untuk menunjukkan suatu peristiwa atau situasi pada suatu waktu (Hackmack, 1991 hlm 1). Greenbaum dan Quirk (2003 hlm 47) menyatakan bahwa *tense* adalah 'kategori gramatikal yang diwujudkan melalui infleksi atau perubahan bentuk kata kerja.' Menurut definisi ini, ada dua kategori *tenses*, yaitu 'past' dan 'non-past'. Contohnya, (1) *past*: *She walk – ed*; dan (2) *non-past*: *She walk – s*. Sedangkan Cowan (2008: 350) berpendapat bahwa "*tense* mengungkapkan waktu saat sebuah peristiwa terjadi berkenaan dengan momen ujaran' dan '*tense* memiliki tiga dimensi ,yaitu: saat ini, masa lalu, dan masa depan". Berdasarkan kategori ini, ada tiga kategori *tense*, yaitu *present*, *past* dan *future*. Pada buku-buku teks pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia.

Di sisi lain, *aspect* tidak merujuk konsep waktu kejadiannya, tetapi pada cara pandang pembicara terhadap situasi atau aktivitas (Quirk & Greenbaum, 1976 hlm 40). Aspek berkaitan dengan keadaan suatu peristiwa atau aktivitas, apakah sedang, sudah, atau akan terjadi/dilakukan (Samsuri, 1981 hlm 21). Di dalam komik ini, aspek dibagi menjadi *simple*, *continuous/progressive* dan *perfect*.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *tense* memberi tahu kita kapan suatu peristiwa terjadi, sedangkan

aspek memberi tahu kita bagaimana peristiwa tersebut terjadi, atau bagaimana peristiwa tersebut dipandang oleh pembicara, terkait frekuensinya, durasinya, dan apakah peristiwa tersebut sudah atau belum selesai.

Namun, untuk dapat memahami *tense* dan *aspect* lebih dalam, pembelajar harus menyadari peran *verb* yang sangat penting di dalam kalimat. *Verb* harus selalu ada di dalam kalimat bahasa Inggris. Di dalam komik, untuk memudahkan pembaca mengaplikasikan formula penyusunan *tenses*, *verb* dibagi ke dalam 5 kategori, yaitu *action verbs* (kata kerja yang menunjukkan aksi, seperti *beat, chase, eat, run, write*); *modals* (seperti *can, could, may, might, will, would, should, shall, must*); *auxiliary to be* (seperti *is, am, are, was, were, be, been, being*), *auxiliary to have* (seperti *has, have, had*); *auxiliary to do* (seperti *do, does, did*).

Dengan mempertimbangkan gabungan *tense* dan *aspect* yang utama dipahami, tabel 2 mengenai *tense* dan *aspect* bertujuan untuk kepentingan komik, penulis *tense* dan *aspect* dalam bahasa Inggris pada halaman berikut.

Nama *tense* dan *aspect* kemudian digabungkan sehingga menjadi 9 kategori berikut ini:

1. *Past Simple*

Formula: S + V2 (*past simple*)

Kegunaannya untuk menyatakan:

- a. Suatu peristiwa/aktivitas yang terjadi pada suatu waktu di masa lampau
- b. Aktivitas yang berulang-ulang atau fakta di masa lampau

Contohnya:

Tabel 2. Sembilan kategori Tenses dan Aspect dalam Bahasa Inggris

<i>Aspect</i> \ <i>Time</i>	<i>PAST</i>	<i>PRESENT</i>	<i>FUTURE</i>
<i>SIMPLE</i>	(1) <i>I cleaned my room.</i>	(4) <i>I clean my room.</i>	(7) <i>I will clean my room.</i>
<i>CONTINUOUS</i>	(2) <i>I was cleaning my room.</i>	(5) <i>I am cleaning my room.</i>	(8) <i>I will be cleaning my room.</i>
<i>PERFECT</i>	(3) <i>I had cleaned my room.</i>	(6) <i>I have cleaned my room</i>	(9) <i>I will have cleaned my room.</i>

I liked to eat sweets when I was a kid.

2. Past Continuous

Formula: S + *to be(was/were)* + *V-ing (present participle)*

Digunakan untuk menyatakan:

- Suatu peristiwa yang sedang berlangsung secara bersamaan ketika disela oleh peristiwa lain di masa lampau.
- Suatu aktivitas yang sedang terjadi pada saat tertentu di masa lampau

Contohnya:

Susan was sleeping when I came to her house yesterday.

3. Past Perfect

Formula: S + *had* + *V3 (past participle)*

Digunakan untuk menyatakan:

Suatu peristiwa atau perbuatan yang sudah terjadi atau selesai di masa lampau sebelum peristiwa lain terjadi di masa lampau

Contohnya:

He had left the building when I arrived.

4. Present Simple

Formula: S + *V1 (base form)*

Digunakan untuk menyatakan:

- Suatu aktivitas yang terjadi sepanjang waktu atau kebiasaan di masa sekarang

b. Kebenaran umum

c. Jadwal, penjelasan atau definisi

Contohnya:

- *Irma always comes on time.*
- *The earth is round.*
- *The shop opens at 9 a.m.*

5. Present Continuous

Formula: S + *to be(is/am/are)* + *V-ing (present participle)*

Digunakan untuk menyatakan:

- Suatu aktivitas yang sedang terjadi sekarang atau pada saat berbicara
- Suatu aktivitas atau peristiwa yang akan terjadi di waktu dekat

Contoh:

- *I am reading a book.*
- *It is going to rain.*

6. Present Perfect

Formula: S + *has/have* + *V3 (past participle)*

Digunakan untuk menyatakan:

- Suatu aktivitas yang telah selesai dilaksanakan sebelum masa sekarang
- Suatu perbuatan yang telah selesai dikerjakan dan hasil atau akibatnya bisa dirasakan di masa sekarang

Contohnya:

- *Father has just returned home.*

- *I have cooked meal.*

7. Future Simple

Formula: S + *will* + V1 (*base form*)

Digunakan untuk menyatakan:

- a. Keinginan
- b. Prediksi
- c. Suatu aktivitas yang akan terjadi di masa datang

Contohnya:

I will go to Jakarta next week.

8. Future Continuous

Formula: S + *will* + *be* + V-*ing* (*present participle*)

Digunakan untuk menyatakan:

Suatu peristiwa atau aktivitas yang akan sedang berlangsung pada waktu yang akan datang.

Contohnya:

I will be playing tennis at 9 am tomorrow morning.

9. Future Perfect

Formula: S + *will* + *have* + V3 (*past participle*)

Digunakan untuk menyatakan:

Suatu aktivitas yang akan telah selesai dilaksanakan sebelum aktivitas lain terjadi pada waktu yang akan datang.

Contohnya:

I will have graduated from ISBI Bandung by the end of this year.

Berbeda dengan bahasa Inggris, bahasa Indonesia tidak menyatakan *aspect* melalui perubahan morfologis pada verba. *Aspect* dalam bahasa Indonesia dinyatakan

Tabel 3. Tense dalam bahasa Indonesia dinyatakan dengan adverbial atau keterangan waktu

TENSE/WAKTU		
LAMPAU	SEKARANG	AKAN DATANG
Tadi	Sekarang	Besok
Kemarin	Saat Ini	Lusa
Baru Saja	Kini	Nanti
Dahulu		Minggu Depan
Dulu		2 Bulan Lalu
3 Hari yang lalu		

dengan partikel seperti akan, masih, sedang, telah, dan sudah; sedangkan *tense* dapat dinyatakan dengan *adverbial* atau disebut dengan keterangan waktu seperti kemarin, tadi malam, besok, lusa dan minggu depan. Perbedaan cara menyatakan *tense* antara bahasa Indonesia (L1) dan bahasa Inggris (L2) berkontribusi pada kesulitan pembelajar EFL (*English as Foreign Language*) di Indonesia untuk dapat menggunakan *tense* dan *aspect* di dalam bahasa Inggris dengan tepat.

Konsep waktu lampau, sekarang dan akan datang dalam bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 3.

Potensi Komik sebagai media pembelajaran

Sejarah peradaban manusia mencatat bahwa manusia telah menggunakan gambar sebagai alat komunikasi zaman pra sejarah. Manusia pra sejarah meninggalkan gambar-gambar berupa binatang buruan, binatang peliharaan, ataupun cap telapak tangan pada batu-batu cadas gua. Gambar-gambar tersebut bukan sekadar dekorasi dinding. Menurut para ahli bahasa rupa, gambar-gambar tersebut berisi kandungan pesan pemimpin kelompok bagi anggotanya, dan bahkan

juga berisi informasi bagi generasi-generasi berikutnya berikutnya (Supriatna, 2015, hlm. 432).. Hal ini menunjukkan bahwa dahulu manusia berkomunikasi secara visual. Namun, seiring waktu berjalan, komunikasi verbal (lisan atau tulisan) menggeser *visual* sebagai alat komunikasi. Hal ini berdampak pada dunia pendidikan kita yang terlalu menekankan pada bahasa verbal. Bahkan terbentuk opini yang menganggap buku yang memakai banyak gambar seperti komik tidak ilmiah. Buku teks tebal dengan sedikit gambar dianggap lebih berbobot dan dapat menumbuhkan imajinasi pembaca. Padahal, buku yang penuh dengan gambar pun tetap dapat merangsang imajinasi pembaca (Tabrauni, 2012, hlm. 119). Ini dimungkinkan karena daya imajinasi dan persepsi pembaca terstimulasi dengan wujud visual.

Komik atau "*sequential art*" (Eisner, 1985) adalah sebuah disiplin yang berhubungan dengan penataan gambar dan *image* untuk menarasikan cerita atau mendramatisasi gagasan. Namun definisi ini dirasa kurang menggambarkan komik secara spesifik. Oleh karena itu, Scott McCloud (1999, hlm. 9) kemudian merumuskan sebuah definisi yang lebih khusus bagi komik, yaitu "gambar-gambar dan *image-image* lain yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mendapat respon estetis dari pembaca."

Komik memiliki pengaruh penting dalam budaya populer. Gambar dan kata-kata sederhana membuat komik mudah dipahami semua orang. Meskipun awalnya komik

dianggap bacaan ringan dan diperuntukkan bagi anak-anak, saat ini komik sudah diakui sebagai salah satu bentuk seni dan literatur yang dapat dipilih sebagai media penyampai pesan untuk segala usia di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Beberapa penelitian bahkan menunjukkan efektivitas komik untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca (Burke, 2013; Evan, 2010; Schwertner, 2008). Komik membantu pelajar memvisualkan dan memahami suatu konsep atau materi. Cerita dan desain visual komik ini dirancang khusus untuk menyampaikan materi ajar tentang *tense* dan *aspect* di dalam bahasa Inggris.

Perancangan Komik

Sebelum merancang komik, peneliti menentukan karakteristik pembaca yang menjadi target komik ini. Komik ini dirancang untuk pembaca dengan karakteristik sebagai berikut.

1. Aspek geografis: seluruh Indonesia
2. Aspek demografis:
3. Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
4. Usia: 16 – 25 tahun
5. Pendidikan: SMA, Perguruan Tinggi
6. Pekerjaan: Pelajar
7. Golongan: untuk semua ras, suku dan agama
8. Aspek psikologis: remaja yang memiliki keinginan untuk menguasai bahasa Inggris, khususnya menerapkan *tense* dan *aspect* sesuai kebutuhannya dengan tepat.

Langkah-langkah pembuatan komik

1. Membuat *story line*

Langkah pertama dalam membuat

komik adalah menyusun kerangka cerita. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pembuatan komik. Dalam komik ini cerita atau materi dibagi menjadi tiga bagian.

a. Bagian Pertama

Bagian ini mengambil latar kelas saat pelajaran bahasa Inggris berlangsung. Adegan dimulai dengan kemunculan seorang guru bahasa Inggris yang menyapa murid-muridnya dan menyampaikan materi yang akan dibahas di hari itu, yaitu teori tentang *tense* dan *aspect*. Setting cerita dalam komik bagian pertama ini adalah ruang kelas di Indonesia lengkap dengan fasilitas pendukungnya, seperti meja, kursi dan papan tulis.

Gaya penulisan naskah pada komik bagian pertama adalah bahasa formal, menyesuaikan dengan setting akademis yaitu penyampaian materi ajar oleh guru di ruang kelas. Bahasa yang digunakan untuk menerangkan teori *tense* dan *aspect* ini adalah Bahasa Indonesia (L1). L1 digunakan dengan pertimbangan bahwa teori *tense* dan *aspect* merupakan pembahasan *grammar* yang rumit.

Sebelumnya, naskah ini ditulis dalam bahasa Inggris (L2) dan banyak menggunakan istilah linguistik. Namun, ketika komik dengan naskah tersebut di uji cobakan kepada mahasiswa, mayoritas tidak memahami penjelasan teori English *tense* dan *aspect*. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, peneliti merevisi naskah dengan menggunakan L1 dan mengganti istilah-istilah linguistik dengan pengertian yang mudah dipahami pembaca umum. Dengan demikian, penggunaan L1 dimaksudkan untuk memfasilitasi keefektifan

penyerapan materi *tense* dan *aspect*. Berikut ini adalah contoh cuplikan naskah bagian pertama:

SCRIPTWRITING

PAGE FIVE

Panel 1

Guru: ketiganya memiliki *tense* yang sama, yaitu *present*. Namun, ketiganya memiliki *aspect* yang berbeda, yaitu: *simple*, *continuous* dan *perfect*.

Panel 2

Guru: *Tense* menunjukkan kapan sebuah peristiwa terjadi, sedangkan *aspect* menunjukkan bagaimana peristiwa tersebut terjadi, atau bagaimana pandangan pembicara mengenai peristiwa tersebut.

Panel 3

Guru: Misalnya:
Seberapa sering peristiwa tersebut terjadi?
Berapa lama durasinya?
Apakah peristiwa tersebut sudah selesai atau belum?
Adakah relevansinya dengan masa sekarang?

Panel 4:

Take a look at these sentences:

b. Bagian Kedua

Bagian ini mengangkat tema yang berkaitan dengan kehidupan mahasiswa sehari-hari. Setting cerita komik bagian kedua dibuat sesuai dengan tempat-tempat yang umum didatangi mahasiswa, seperti rumah atau tempat kos, kafe, dan ruangan

Tabel 4. Contoh Naskah Bagian Pertama (Penjelasan Teori *Tense* dan *Aspect*)

<i>Aspect</i> \ <i>Time</i>	<i>PAST</i>	<i>PRESENT</i>	<i>FUTURE</i>
<i>SIMPLE</i>	(1) <i>I cleaned my room.</i>	(4) <i>I clean my room.</i>	(7) <i>I will clean my room.</i>
<i>CONTINUOUS</i>	(2) <i>I was cleaning my room.</i>	(5) <i>I am cleaning my room.</i>	(8) <i>I will be cleaning my room.</i>
<i>PERFECT</i>	(3) <i>I had cleaned my room.</i>	(6) <i>I have cleaned my room.</i>	(9) <i>I will have cleaned my room.</i>

tertutup. Setiap peristiwa diceritakan dengan *tense* dan *aspect* yang sesuai. Setiap topik bahasan diceritakan dalam satu halaman yang terdiri dari empat atau lima panel. Setiap halaman memperlihatkan penerapan satu atau gabungan beberapa jenis *tense*. Setiap halaman dalam komik strip memiliki cerita yang berbeda. Jumlah panel yang sedikit ini memungkinkan materi dapat dicerna dengan cepat dan mudah oleh pembaca.

1. Future Simple tense

Page 7 *The best time to go on diet*

Panel 1:

Two female students in front of mirror.

Student 1: "OMG, I look chubby. *I'll start my diet tomorrow!*"

Panel 2:

The day after

Student 2: *Hey, why are you eating those vanilla ice cream pancakes? I thought you were on a diet.*

Panel 2:

Student 1: *Yeah, but it's hard to say no to these sweet things.*

Panel 3:

Student 1: *Don't worry, I will start my diet tomorrow.*

Panel 4:

Student 2: *It seems that your diet always*

starts "tomorrow".

c. Bagian Ketiga

Bagian ini menceritakan kisah pahlawan wanita, R.A. Kartini dari sejak dilahirkan sampai beliau menikah dan mendirikan sekolah untuk kaum wanita. Naskah ditulis dengan kalimat yang lebih panjang dan kompleks. *Tenses* yang digunakan beragam menurut dialog para tokoh.

Setting cerita bagian ketiga adalah tempat Ibu Kartini dilahirkan di desa Mayong, Jepara, Jawa Tengah. Di tempat ini beliau tumbuh besar dan mendapat pendidikan di sekolah Belanda. Pada saat beliau menginjak usia 12 tahun, sesuai adat yang berlaku saat itu, beliau harus berhenti sekolah untuk menjalani masa pingitan. Di masa inilah ia berhubungan dengan teman-teman sekolah dan teman di Belanda melalui korespondensi. Setelah itu ia dijodohkan dan dinikahkan dengan seorang Bupati Rembang. Setelah menikah, dengan bantuan suaminya, Ibu Kartini mendirikan sekolah untuk perempuan bernama Sekolah Kartini. Komik Kartini ini sangat kental dengan adat Jawa yang terlihat dari wajah, postur tubuh, gestur, busana dan arsitektur bangunannya.

Tabel 6. Contoh Naskah Bagian Ketiga (Aplikasi *Tense* dan *Aspect* dalam Kisah Pahlawan)

PAGE	PANEL	NARRATION/DIALOGUE
	1	<i>(Image of Kartini playing with her friends)</i>
	2	Adipati Ario <i>is sitting</i> next to his wife. They <i>are having</i> a conversation. Kartini <i>is playing</i> with her peers before them.
2	3	Adipati Ario: Ade, this <i>is</i> a cart. <i>Play</i> it along with your friends, will you? Kartini: Yes, father. Ade <i>likes</i> it.
	4	Adipati Ario: <i>I'm glad</i> you like it. But you should share it with your friends.

2. Merancang karakter dan gaya visual komik

Karakter fisik dalam komik digambarkan melalui bentuk atau postur tubuh, ciri fisik tertentu, gestur, cara berpakaian dan aksesoris pendukungnya.

a. Bagian Pertama

Tokoh utama dari komik bagian pertama adalah *Miss Irma*, seorang guru bahasa Inggris. Tokoh *Miss Irma* dibuat sebagai karakter guru yang masih muda, usia sekitar 25 tahun, mengenakan hijab, sehingga terkesan energik dan religius. Ia muncul sebagai karakter yang menjelaskan teori tenses dan aspect di dalam bahasa Inggris.

b. Bagian Kedua

Tidak ada karakter utama yang menonjol di bagian ini. Tokoh-tokohnya adalah figur mahasiswa. Mereka divisualisasikan sebagai tokoh dengan rentang usia 17 – 25 tahun, dengan berbagai realita yang berhubungan dengan kehidupan mahasiswa.

c. Bagian Ketiga

Karakter utama bagian ketiga ini adalah R.A. Kartini. Sosok Ibu Kartini dipilih karena beliau merupakan agen pembaharu di zamannya, memposisikan pendidikan

literasi sebagai sarana membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju. Sesuai adat Jawa yang berlaku di masanya, di usia 12 tahun Kartini harus menjalani pingitan dengan tinggal di rumah dan berhenti pergi ke sekolah. Namun karena kefasihannya berbahasa asing (bahasa Belanda), meski tinggal di rumah, Kartini berkorespondensi dengan temannya di Belanda sehingga ia memperoleh pengetahuan terkait pola pikir perempuan Eropa dan kesetaraan hak mendapat pendidikan bagi laki-laki dan perempuan di Eropa. Ia semakin tertarik membaca surat kabar, majalah kebudayaan Eropa dan buku-buku sastra berbahasa Belanda. Pengetahuannya luas membuatnya mampu mengungkapkan pikiran dan gagasannya melalui lisan dan tulisan untuk mencapai tujuannya, yaitu memperjuangkan persamaan hak bagi wanita pribumi yang di saat itu dianggap sebagai hal baru yang dapat mengubah pandangan masyarakat. Kisah ini diharapkan mampu menginspirasi siswa di masa sekarang agar mampu berbahasa asing untuk memperoleh informasi seluas-luasnya dan mampu menggunakannya di dalam lisan dan tulisan.

Gaya Visual

Peneliti menggabungkan gaya kartun dan realis di dalam bagian pertama dan kedua komik ini. Gambar kartun bersifat ilustratif dan simbolik, kadang mengandung kesan lucu, seperti pada kartun Doraemon. Sedangkan gambar realis menampilkan karakter dengan kemiripan anatomi, fisiologi, postur tubuh, dan wajah yang sedekat mungkin dengan aslinya, misalnya dalam komik *City Hunter*. Dalam komik ini, pembaca dapat menebak dari ras mana seorang tokoh berasal. Penggabungan dua gaya ini dinamakan semi realis.

Seperti terlihat pada Gambar 3, karakter *Miss Irma*, anatomi, postur tubuh, wajah dan tangan masih terlihat jelas seperti manusia sesungguhnya, namun bagian wajah dibuat lebih lucu. Karakter *Miss Irma* digambarkan dengan mata yang lebih besar dari proporsi normal, hanya bola mata hitam tanpa sklera atau bagian dinding putih mata.

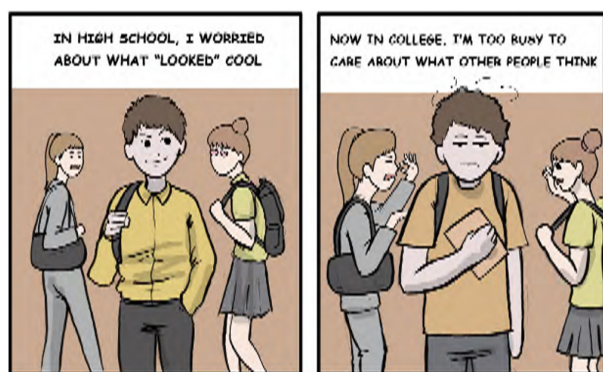
Bagian ketiga pada komik ini sangat kental dengan nuansa etnis Jawa, karena naskah bercerita tentang Ibu Kartini, pejuang kesetaraan hak bagi wanita Indonesia, yang lahir, dibesarkan, dan menikah di daerah Jawa Tengah. Peneliti menggambarkan suasana budaya Jawa melalui objek kedaerahan, seperti busana, tata rambut, furnitur dan arsitektur bangunan. Pada gambar 5, Kartini yang berbusana kebaya sedang duduk di kamarnya yang berjendela jalusi khas Jawa.

3. Membuat sketsa pensil/penciling

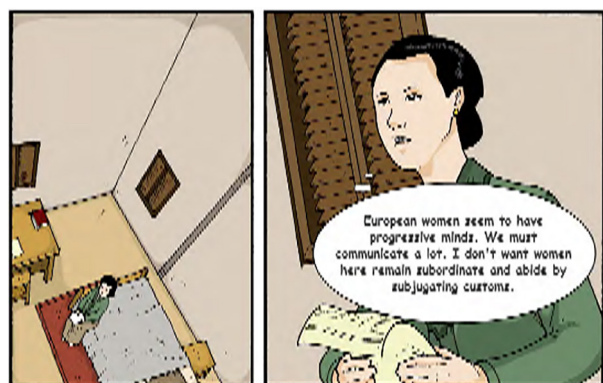
Setelah naskah dibuat, tahap selanjutnya adalah membuat sketsa komik menggunakan media pensil dan kertas. Sketsa dibuat



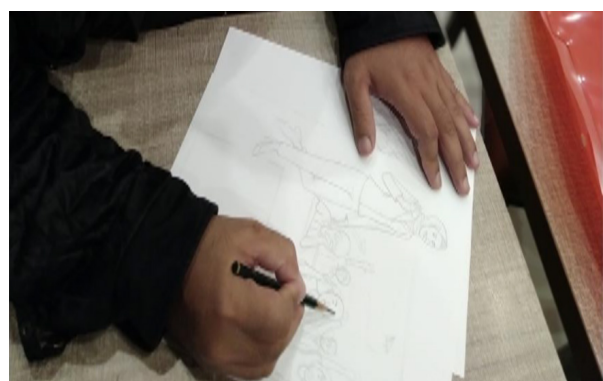
Gambar 3. Karakter utama bagian pertama komik
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4. Karakter mahasiswa pada bagian kedua komik.
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 5. Komik menggambarkan nuansa etnis Jawa
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. Pembuatan Sketsa Media Pensil dan Kertas
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 7. Panel yang membuat kecepatan terasa lambat

Sumber: Dokumen Pribadi

menggunakan pensil HB, B, dan 2B di atas kertas HVS putih 80 gram. Pada tahap ini, naskah tulisan direalisasikan menjadi sketsa visual melalui *layout* (tata letak), balon dialog maupun monolog pikiran. Deskripsi karakter utama dan pendukung menjelma menjadi karakter utama dan pendukung yang dapat dilihat secara visual. Setting tempat maupun suasana yang digambarkan di dalam naskah diwujudkan secara *visual* beserta elemen-elemen lainnya.

Dalam menyusun *layout* komik ini, peneliti merujuk pada prinsip dasar desain grafis dan komposisi untuk menyajikan susunan alur yang mudah dipahami pembaca. Teks dan visual harus diposisikan sedemikian rupa sehingga tampak seimbang dan tidak berat sebelah.

Tata letak dan bentuk panel komik bervariasi menurut informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Bentuk panel yang berbeda juga dapat menimbulkan perasaan yang berbeda.

Ukuran panel juga bisa mengubah suasana komik. Satu halaman komik dengan panel yang sangat panjang dan ruang yang banyak membuat kecepatan terasa lambat.

Selanjutnya, serupa dengan membaca

tulisan, harus ada pola yang konsisten mengenai bagaimana panel harus dibaca. Dalam komik ini, posisi panel menggunakan alur baca dari kiri ke kanan.

Bagian pertama komik merupakan gabungan antara panel baris dan kolom pada satu halaman. Susunan dan ukuran panel tidak beraturan.

Bagian kedua komik ini sejenis dengan komik strip karena hanya memiliki 1-4 panel yang disusun secara horizontal.

4. Memberi teks/*lettering*

Proses ini dilakukan secara digital dengan memakai aplikasi komputer grafis, yaitu *corel draw*.

Tipografi

Dalam desain, tipografi tidak bisa diabaikan karena jika tipografi dapat dipahami sebagai bahasa tanda, bahasa yang mampu mendidik, membujuk, memberi informasi dan menghibur. Jika digunakan secara tepat, tipografi dapat menghasilkan kejelasan, ekspresi, pemahaman, keindahan estetis, dsb. Jenis *font* diyakini dapat meningkatkan atau menurunkan kemampuan seseorang dalam membaca. Penelitian Chauncey di tahun 1986 menunjukkan bahwa font yang berbeda dapat

serif ← Teks

Gambar 8. Font Serif (Times New Roman)

Teks

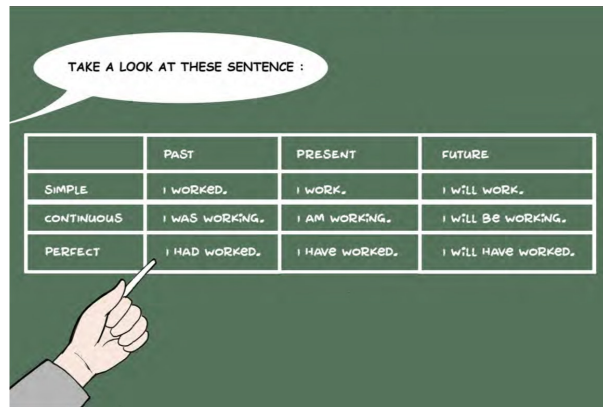
Gambar 9. Font Sans Serif (Comic Sans)

mempengaruhi kecepatan membaca sebanyak 30% (Hoffmeister, 2016, hlm. 22).

Dari beragam klasifikasi *typeface*, terdapat dua kategori utama, yaitu *serif* dan *sans serif*. (Hoffmeister, 2016:15). *Serif* memiliki fitur kecil di akhir goresan huruf. *Serif* adalah garis yang dipanjangkan secara horisontal di bagian atas dan bawah *font*. Contohnya, *Times New Roman* termasuk ke dalam kategori *font serif* karena kebanyakan karakternya memiliki perpanjangan horisontal di bagian atas dan atau bawah.

Sedangkan *Sans serif* merujuk pada *typeface* yang tidak memiliki serif. *Comic Sans* adalah contoh *font sans serif* karena tidak memiliki garis horisontal yang dipanjangkan dari bagian atas dan bawah karakter.

Font yang digunakan dalam komik ini adalah *Comic Sans*. Jenis huruf ini tidak memiliki kait dan garis-garis hurufnya memiliki ketebalan yang sama. *Font* ini didesain oleh Vincent Connareo untuk Microsoft pada tahun 1994. Sebuah penelitian yang dilakukan Bernard, Liao, dan Mills pada tahun 2001 terhadap persepsi pembaca menunjukkan bahwa *Comic Sans* dianggap sebagai jenis huruf yang paling mengesankan keceriaan



Gambar 10. Aplikasi Comic Sains dalam komik

dan jiwa muda (Shaikh, 2007, hlm. 37). Secara umum, jenis *font sans serif* cocok digunakan untuk materi bacaan (Shaikh, Chaparro, dan Fox, 2006). Dengan demikian, *font Comic Sans* sesuai untuk komik yang ditargetkan untuk pembaca remaja dan dewasa awal. Selain itu, pada cuplikan komik di gambar 10, *font Comic Sans* mampu menampilkan kemiripan dengan goresan kapur di papan tulis.

5. Memberi tinta/inking

Tahapan penintaan komik dilakukan secara manual dengan menggunakan *drawing pen* atau pena khusus untuk menggambar yang berwarna hitam. Ukuran mata pena yang digunakan beragam, mulai dari 0.05 mm, 0.3 mm, dan 0.5 mm. Berikut ini contoh halaman yang digambar dengan tinta hitam tanpa teks atau dialog.

6. Memberi warna/coloring

Setelah gambar komik hitam putih pada tahap sebelumnya dipindai (*scan*), dilanjutkan dengan proses memberi warna secara digital (*digital coloring*). Tahapan pewarnaan ini memakan waktu cukup lama karena harus dilakukan secara hati-hati. Proses ini



Gambar 11. Hasil scan komik yang sudah diberi tinta.

dilakukan secara digital dengan memakai aplikasi komputer grafis, yaitu *software Adobe Photoshop* untuk proses pewarnaan.

Warna yang digunakan di dalam buku komik ini adalah konsep warna-warna klasik, yaitu warna-warna analog yang cenderung menjauhi warna primer. Hal ini dicapai dengan mengurangi saturasi warna agar tidak terlalu kuat atau kontras. Warna klasik diperoleh dengan mencampurkan dua warna sekunder, misalnya krem, hijau kecoklatan, dan merah keabu-abuan.

Konsepsi warna yang menghindari kontras tinggi seperti ini dikenal dengan istilah *flat design*. Hasil akhir pewarnaan yang sejuk dipandang mata memang ingin menampilkan kesederhanaan karena bertujuan agar pembaca lebih berfokus pada alur cerita dan informasi yang disampaikan, alih-alih pada warna-warna dalam komik.



Gambar 12. Komik Halaman Pertama Bagian 1: Penjelasan Teori Tenses dan Aspect

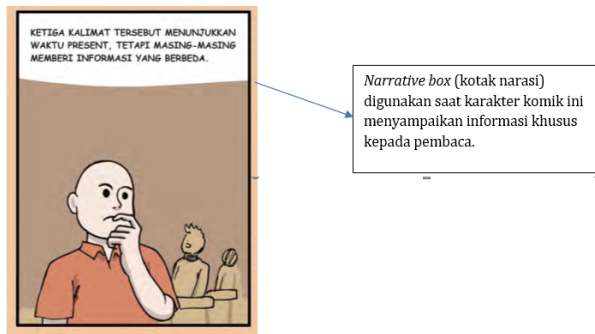
7. Menempatkan balon kata

Setelah mewarnai, tahap selanjutnya adalah menempatkan kata-kata dan narasi yang diistilahkan dengan balon kata. Balon kata merupakan salah satu ciri khas komik. Melalui balon kata, kata dipadukan secara grafis di dalam komik. Will Eisner (1985 hlm 73) mengungkapkan bahwa balon kata adalah cara komik “menangkap dan menampilkan elemen yang sangat halus, yaitu suara.” Bentuknya bervariasi, bisa berbentuk bulat, lonjong maupun bentuk lainnya.

Ikon “??” di atas kepala figur, disebut juga emanata, menunjukkan kebingungan dapat dilihat pada gambar 14.

8. Finishing

Setelah semua halaman komik diwarnai, semua halaman dirapikan. Selanjutnya membuat *cover* depan dan *cover* belakang,



Gambar 13. Contoh panel dengan *narrative box*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 14. Contoh *emanate*
Sumber: Dokumen Pribadi

memberi judul dan halaman izin penerbitan atau ISBN untuk didaftarkan Hak Ciptanya.

Selain itu, untuk bagian ketiga komik ini akan diterapkan teknik *color coding*. Teknik ini menggunakan warna yang berbeda untuk menampilkan informasi. Dalam komik ini kode warna berbeda diterapkan untuk menampilkan *tense* dan *aspect* yang berbeda.

Warna merah, ungu dan biru digunakan untuk menunjukkan *tense* dan warna ungu tua, hijau dan emas dipakai untuk menunjukkan *aspect* pada tabel 7 halaman

KESIMPULAN

Bahasa pertama (L1), dalam konteks penelitian ini dianggap sebagai bahasa Indonesia, memiliki pengaruh terhadap kesulitan siswa di Indonesia dalam menguasai bahasa Inggris (dalam konteks penelitian ini

disebut L2). Kesulitan yang dihadapi pelajar bahasa Inggris di Indonesia terkait *tense* dan *aspect* salah satunya disebabkan perbedaan sistem tense antara bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. *Tense* di dalam bahasa Inggris direpresentasikan dengan bentuk verbal yang menunjukkan hubungan waktu dan *aspect* diungkapkan dengan bentuk *participle* atau kata kerja bantu. Sedangkan sistem verba bahasa Indonesia tidak memiliki variasi bentuk verba untuk menunjukkan waktu.

Agar membantu pemahaman pelajar bahasa Inggris di Indonesia, peneliti merancang komik sebagai media pengajaran *tense* dan *aspect*. Gambar yang menarik dengan kalimat yang singkat dan jelas membuat komik tidak membosankan untuk dibaca. Tahapan yang paling krusial dalam pembuatan komik ini adalah penulisan naskah. Dengan mempertimbangkan tujuan komik sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, setidaknya peneliti harus mempertimbangkan tiga hal dalam menulis naskah komik jenis ini. Pertama, komik terdiri dari narasi dan dialog/monolog dengan teknik gambar khusus. Oleh karena itu, penulis naskah harus mempertimbangkan mana saja kalimat naratif, mana kalimat berbentuk dialog langsung dan mana saja kalimat yang hanya ada dalam benak si karakter. Kedua, komik ini dirancang untuk menjelaskan sebuah teori terkait bahasa yang tentunya berbeda dengan komik yang menggambarkan sebuah cerita fiksi atau suatu peristiwa. Dengan demikian, peneliti harus dapat membuat naskah yang ilmiah namun 'ringan' dan menarik. Ilmiah dalam hal ini artinya sejalan dengan teori dan

Tabel 7. Sistem kode warna

<i>Aspect</i> \ <i>Time</i>	<i>PAST</i>	<i>PRESENT</i>	<i>FUTURE</i>
<i>SIMPLE</i>	<i>Past Simple</i>	<i>Present Simple</i>	<i>Future Simple</i>
<i>CONTINUOUS</i>	<i>Past Continuous</i>	<i>Present Continuous</i>	<i>Future Continuous</i>
<i>PERFECT</i>	<i>Past Perfect</i>	<i>Present Perfect</i>	<i>Future Perfect</i>

\ Contoh:

Past simple: I **heard** that women here are not allowed to attend school.

Present simple: God the Almighty, please **save** my wife and child.

Present continuous: Kartini is **having** a discussion with her father.

Past perfect: If you **had discussed** it with the regents or the elders before, you would avoid any menace caused by your speech.

Present perfect: I **have maintained** correspondence with European women.

Future simple: For the sake of women rights, I **will** do anything, Uncle.

konsepsi yang ada dalam literatur akademis pelajaran Bahasa Inggris. 'Ringan' berkaitan dengan bahasa yang digunakan di dalam dalam komik. Kalimat yang ditulis sederhana dan tidak banyak menggunakan istilah teknis tata bahasa, sehingga cocok diberikan kepada pelajar tingkat dasar. Misalnya, di dalam komik ini disebutkan bahwa perbedaan sistem *tense* antara bahasa Inggris dan bahasa Indonesia bisa dijembatani dengan mencari padanan kosakata di dalam bahasa Indonesia, misalnya *tense* diungkapkan dengan adverbial waktu, dan *aspect* dinyatakan dengan kosakata seperti masih, sedang, dan sudah.

Daftar Pustaka

- Afton Schwertner, B.S. (2008). *Motivating Reluctant Readers through Graphic Novels: An Action Research Project*. A thesis. Texas Tech University. Available at: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/d?doi=10.1.1.879.8231&rep=rep1&type=pdf>
- Akil, M. (2009). *Aspek Adverbial Waktu Dan Kala Dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia (Aspect, Adverb of Time, and Tenses in English & Indonesian)*. *Sawerigading*, 15(3), 329-335.
- Ambaryani & Airlanda, G.S. (2017). *Pengembangan Media komik untuk efektivitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik*. *Jurnal pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 19-28.
- Burke, Brian Patrick. (2013). *Theses and Dissertations (All)*.92. *Using Comic Books and Graphic Novels to Improve and Facilitate Community College Students' Literacy*. Indiana University of Pennsylvania. Available at: <https://knowledge.library.iup.edu/etd/92>
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya medi.
- Deterding, D.H., & Poedjosoedarmo, G.R. (2001). *The Grammar of English: Morphology of Syntax for English Teachers in Southeast Asia*. Singapore: Prentice Hall.
- Ellis, R. (1997). *Second Language Acquisition*. Oxford, Oxford University Press.
- Hackmack, Susanne. (1991). *"Reichenbach's Theory of Tense and Its Application to*

- English". University of Malta, Malta.
- Jones, Evan. (2010). The Use of Comic Book Style Reading Material in an EFL Extensive Reading Program: A Look at the Changes in Attitude and Motivation to Read in English in a Japanese University. *Language Education in Asia*, 1(1), 228-241, Available at: http://www.leia.org/LEiA/LEiA%20VOLUMES/Download/LEiA_V1_2010/LEiA_V1_19_Jones_The_Use_of_Comic_Book_Style_Reading_Material_in_an_EFL_Extensive_Reading_Program.pdf
- Klein, Wolfgang (1995). A Simplest Analysis of the English Tense-Aspect System. In: Riehle, Wolfgang/Keiper, Hugo (eds.). *Proceedings of the Anglistentag 1994*. Tübingen: Niemeyer. 139-151.
- Latifah, D. & Milyartini, R. (2017). Development of Vocal Teaching Materials Based on Keroncong Singing Ornaments to Strengthen Western Vocal Techniques. *Jurnal Panggung*. 27(4), 334-343.
- Maisari, L. (2011). Some Difficulties Faced by The Students in Learning The Present Perfect Tense: A Case Study at the Third Year of SMP Puspita Bangsa Ciputat. (Undergraduate thesis), Sarif Hidayatullah State Islamic University, Indonesia, Jakarta.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2), 111-117. Diunduh <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Nurannisaa P.B., S. (2017). Menghadapi Generasi Visual: Literasi Visual untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1 (2a), 48-59.
- Rahmawati, U. (2019). An Analysis of the Difficulties Faced by The Students in Learning Simple Past Tense in Eight Grade of SMPN 1 BAKI In The Academic Year of 2018/2019. (Undergraduate thesis), School of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Surakarta, Indonesia, Solo.
- Rokhayani, A. (2014). The Use of Comic Strips As An English Teaching Media For Junior High School Students. *Language Circle Journal of Language and Literature*, VIII, 143-149.
- Samsuri, Samsuri. (1981). *Analisis Bahasa*. Jakarta: Erlangga.
- Sastra Negara, H. (2014). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *Jurnal Terampil* 3(3), 66-76.
- Savitri, A. I. (2018). Strip Komik: Alat Bantu Pengajaran yang Menarik bagi Pembelajar Pemula dalam Kelas Percakapan. *Prosiding Seminar Nasional Struktural*, 188-197. Diunduh dari <https://prosiding-2018.struktural.dinus.ac.id/media/274173-strip-komik-alat-bantu-pengajaran-yang-me6f24383.pdf>
- Shaikh, A. Dawn., Fox, Daug., Chaparro, Barbara S. (2007). The Effect of Typeface on the Perception of Email. *Usability News (SURL)* 9(1). Available at: <http://works.bepress.com/barbara-chaparro/114/>
- Sundari, Y. & Rachminingsih, I. (2015). Model Pembelajaran Post-Method Pedagogy Mahasiswa Perguruan Tinggi Seni Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris. *Jurnal Panggung*, 25(2), 112-120.
- Supriatna, Supriatna. (2015). Makna Tanda Komunikasi Intrapersonal Dalam Sketsa: Studi Kasus Pada Karya Studi Dua Maestro. 25(4), 431-445.
- Surya, W. Agung S., A. Cahyadi, J. (2016). Perancangan Komik Strip Sebagai Media Layanan Untuk Bijak Dalam Bersosial Media. *Jurnal Desain*.
- Taubrani, Primadi. (2012). *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir.
- Waluyanto, Heru Dwi. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(1), 45-55.
- Widianingsih, N. K.A. & Gulo, I. (2016). Grammatical Difficulties Encountered by Second Language Learners of English. *Proceedings of the Fourth International Seminar on English Language and Teaching*, 141-145.
- Wurianto, Eko. (2009). Komik Sebagai Media Pembelajaran. (Online), <http://www.eurekapeddidikan.com/2015/02/komik-sebagai-media-pembelajaran.html>, diakses pada 21 Januari 2017.
- Quirk, Randolph & Greenbaum, Sidney.

(1976). A University Grammar of English. Longman.

Seni Lukis Modern Bernafaskan Islam di Bandung 1970-2000an

Agus Cahyana, Reiza D. Dienaputra, Setiawan Sabana, Awaludin Nugraha

Program Studi Ilmu Sejarah Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Padjajaran

Jalan Raya Bandung Sumedan Km. 21 Jatinangor

cahayana@gmail.com

ABSTRACT

Writing the history of the development of modern Indonesian painting from thematic point of view still refers to importance events that compose the mainstream of contemporary art trends in Indonesia influenced by the West. While events that are no less important relating to the emergence of aesthetic tendencies related to religion have been marginalized, especially in modern art with Islamic breath become important part in the history of the development of modern Indonesian painting, aesthetic approach to analyze the visual elements present in the painting. The result of this study the development of modern Islamic art in Bandung shows that there are 4 period of development, the 70s, the 80s, the 90s, and 2000s. This division of time is based on thematic tendencies that emerge and became the main tendencies at each time.

Keywords: *Painting, modern, Islam, Bandung*

ABSTRAK

Penulisan sejarah perkembangan seni lukis modern Indonesia dari sudut pandang tematik hingga saat ini masih mengacu pada peristiwa penting yang menggubah arus utama kecenderungan seni rupa kontemporer di Indonesia yang dipengaruhi Barat. Sementara peristiwa yang tidak kalah penting berkaitan dengan munculnya kecenderungan estetik yang berkaitan dengan agama menjadi terpinggirkan, khususnya dalam seni lukis modern bernafaskan Islam. Hal itu yang menjadi latar belakang penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar perkembangan seni lukis modern bernafaskan Islam menjadi bagian penting dalam sejarah perkembangan seni lukis modern Indonesia khususnya di kota Bandung. Penelitian ini menggunakan metode sejarah visual yang tentu melibatkan pendekatan estetik untuk menganalisis unsur-unsur rupa yang hadir dalam lukisan. Hasil dari penelitian ini perkembangan seni lukis modern bernafaskan Islam di kota Bandung secara tematik menunjukkan bahwa terdapat 4 periode perkembangan, yaitu masa tahun 70-an, masa perkembangan di tahun 80-an, di tahun 90-an dan tahun 2000-an. Pembagian masa ini berdasarkan kecenderungan tematik yang muncul dan menjadi kecenderungan utama pada tiap masa.

Kata Kunci: Seni lukis, modern, Islam, Bandung

PENDAHULUAN

Penulisan sejarah seni rupa modern Islam di Indonesia, khususnya di bidang seni lukis Islam dapat dikatakan masih sangat sedikit, hal tersebut dapat dilihat dari buku-buku sejarah seni rupa modern Indonesia

yang menjadikan seni lukis modern Indonesia bernafaskan Islam dari sudut historis sebagai kajian utama yang masih sangat jarang dilakukan. Pembahasan mengenai seni lukis modern bernafaskan Islam lebih banyak menuliskan sosok pelukis yang menampilkan

unsur-unsur Islam dalam karyanya, dibanding membahasnya dalam konteks perkembangan seni lukis modern bernafaskan Islam di Indonesia secara runut.

Sementara itu di Barat sendiri minat terhadap penelitian seni rupa Islam modern semakin meningkat, terutama pada periode setelah Perang Dunia II, seiring dengan munculnya kekuatan ekonomi di negara di Timur Tengah yang menguasai cadangan minyak bumi yang berlimpah. Melalui kekuatan ekonomi yang besar, berbagai pameran budaya Islam diselenggarakan di Eropa dan Amerika, termasuk mendirikan pusat-pusat kajian budaya Islam di berbagai universitas. Koleksi artefak budaya Islam yang dikoleksi oleh berbagai museum di Eropa dan Amerika menjadi salah satu hal yang menarik perhatian para peneliti budaya Timur. Melihat fenomena tersebut, salah satu ahli sejarah Islam Amerika, Richard Ettinghausen dalam bukunya *Islamic Art and Archaeology* (1951) menyatakan bahwa Seni Muslim dan studinya akan memiliki peran penting untuk dilakukan di masa depan, hal ini didasarkan pada penghargaan yang begitu besar dari masyarakat Barat terhadap aktivitas kultural yang dilakukan oleh dunia Muslim, terutama yang dilakukan oleh negara kaya minyak di Timur Tengah. Prediksi tersebut ternyata terbukti di beberapa tahun terakhir.

The last decade has seen an increase in the number of publication about modern and contemporary issues in Islamic art, as well as a greater number of academic art historian positions that allow for modern non-western and Islamic

specializations. (Shaw,2012, hlm. 10).

Dengan demikian penelitian tentang seni Islam modern semakin banyak dilakukan dan memberi ruang yang terbuka bagi para sejarawan seni Islam di Indonesia untuk mempublikasikan hasil penelitiannya. Hasil penelitian mengenai seni lukis modern bernafaskan Islam di Indonesia dapat menjadi salah satu model dari bagaimana ajaran Islam diimplementasikan ke dalam budaya Indonesia saat ini, khususnya di bidang seni lukis.

Membicarakan mengenai seni Islam, tentu akan terpusat pada hasil budaya Islam di kawasan Timur Tengah, yang dianggap sebagai pusat dari penyebaran budaya Islam. Sehingga buku-buku sejarah seni Islam yang ditulis lebih banyak menjelaskan mengenai perkembangan seni Islam di daerah ini yang kemudian menyebar ke daerah Eropa dan Asia Tengah. Oleh karena itu tidak mengherankan apabila puncak-puncak pencapaian karya seni Islam di wilayah-wilayah tersebut menjadi tolok ukur bagi karya seni rupa Islam, seperti seni kaligrafi Arab, Arabesk, lukisan miniatur, hingga motif geometrik. Pada akhirnya seni rupa Islam identik dengah hadirnya ciri-ciri tersebut di atas. Hal ini tentu memicu perdebatan di kalangan para ahli sejarah seni Islam, yang berkaitan dengan pertanyaan apakah yang dimaksud dengan seni rupa Islam, mengingat pencapaian-pencapaian tersebut dihasilkan dari keberhasilan para perupa dalam menggabungkan unsur Persia, Bizantium, hingga Mogul ke dalam suatu bentuk perupa yang sesuai dengan kaidah Islam dan kebijakan penguasa saat

itu. Hal ini tentu berdampak pada penulisan sejarah seni rupa Islam modern di mana pencapaian tersebut menjadi tolok ukur dari perkembangan sejarah seni rupa Islam di luar wilayah Timur Tengah dan sekitarnya.

Dengan demikian apakah seni rupa Islam berkaitan dengan tempat di mana ia tumbuh atau berkaitan dengan gaya dan bentuk yang menjadi ciri seni rupa Islam masa klasik. Merujuk pada pendapat Choudhrey dan Bobrowich, yang mengkategorikan seni Islam secara umum, yaitu "(1) *the identification of the locationing which an artwork was made, (2) the time or era in which it was made, and (3) the presence of an Islamic culture in the form of a Muslim population or a Muslim ruler/patron at the location in which it was made.* Dengan merujuk pada pendapat ketiga, maka seni rupa Islam Indonesia hadir dikarenakan mayoritas masyarakat Indonesia beragama Islam sehingga terbentuk budaya Islam yang khas Indonesia, baik di masa kejayaan kerajaan Islam di Indonesia, maupun di masa modern. Mengenai keunikan sebaran Islam di Indonesia yang berbeda dengan di wilayah lain menandakan bahwa penerapan ajaran Islam pada tiap budaya mempunyai cara tersendiri dan bersifat dinamis sesuai kebutuhan wilayahnya.

"...it important to recognize that one cannot assume that Islam as it is practiced in one geographical and chronological frame is practiced in the same manner elsewhere or at a different time. Religion, like history, is dynamic." (Asher, 2015, hlm. 23)

Pada penelitian mengenai seni modern bernafaskan Islam, penulis menggunakan istilah seni lukis modern Indonesia bernafaskan Islam bukan seni lukis Islam modern, ditujukan untuk menunjukkan bahwa seni lukis modern Indonesia muncul dan berkembang karena pengaruh Barat melalui kolonialisme, yang tidak berhubungan dengan perkembangan seni lukis Islam klasik, baik yang berasal dari Timur Tengah maupun masa kerajaan Islam di Indonesia. Dengan demikian seni lukis modern Indonesia yang berkembang semasa Raden Saleh dapat dikatakan bukan kelanjutan dari seni lukis tradisi yang telah ada sebelumnya, termasuk didalamnya seni lukis Islam. Dengan demikian penggunaan bernafaskan Islam ditujukan terhadap seni lukis modern Indonesia yang mengungkapkan nafas Islam pada tiap lukisannya, yang mungkin saja mengambil ciri utama dari seni Islam yang telah dikenal secara umum.

Berkaitan dengan penulisan perkembangan seni lukis modern Indonesia bernafaskan Islam di Bandung ternyata belum terpetakan secara baik dan utuh, sehingga diperlukan penelitian yang mampu mengintegrasikan secara komprehensif semua kecenderungan tematik yang muncul pada setiap karya. Berdasarkan hal itu diperlukan pengumpulan data dari penelitian sebelumnya yang sebagian besar dilakukan oleh akademisi, baik dalam bentuk skripsi, tesis, maupun disertasi serta para kurator yang memberi kurasi pada setiap pameran yang dirancangnya.

Sumber data yang menjadi penting dalam penelitian ini, selain dari hasil studi

mahasiswa, juga berasal dari katalog-katalog pameran seni rupa bernafaskan Islam, mulai dari tahun 70-an hingga sekarang. Sumber katalog ini menjadi sangat penting, karena melalui katalog inilah sebetulnya pengklasifikasian seni lukis bernafaskan Islam telah dilakukan. Melalui tulisan kurator dalam tiap katalog dijelaskan mengenai nafas Islam yang tercakup dalam tiap lukisan yang dipamerkan. Pada tulisan ini akan dipaparkan mengenai perkembangan seni lukis modern Indonesia bernafaskan Islam di Bandung dari tahun 1970-2020 ditinjau dari sudut perkembangan tematik dalam tiap lukisan. Dengan dibatasi pada permasalahan tematik lukisan, diharapkan mampu menggambarkan perkembangan secara lebih terperinci.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode sejarah sebagai cara untuk mengetahui perkembangan estetika seni lukis modern bernafaskan Islam di kota Bandung tahun 1970-2020. Adapun tahapan yang dilakukan adalah tahap pertama adalah pengumpulan data atau heuristik yaitu tahapan mencari sumber-sumber untuk mendapatkan data, mulai dari buku, katalog, disertasi, dan melihat secara langsung lukisan yang menjadi obyek kajian. Berikutnya adalah tahap kritis, yaitu menganalisa data yang telah didapatkan sesuai dengan yang diperlukan dan dapat dipertanggungjawabkan. Pada tahap akhir adalah tahap interpretasi atau penafsiran dengan mengacu pada konteks karya dihubungkan dengan aspek tema yang

terdapat dalam lukisan.

Dalam menginterpretasikan data, maka pendekatan estetika yang berkaitan dengan tema, konsep, dan unsur-unsur rupa yang terdapat dalam karya lukis. Penelitian mengenai perkembangan tema dalam karya seni lukis modern tentu berkaitan erat dengan analisa sumber visual, dalam hal ini adalah lukisan. melalui analisis terhadap unsur visual dalam lukisan maka sejarah perkembangan seni lukis modern bernafaskan Islam dapat dipaparkan secara utuh. Untuk itu dalam menganalisis sumber visual menggunakan konstruk sejarah visual sebagai acuannya.

sejarah visual merupakan hasil rekonstruksi sejarah yang berbasiskan pada penggunaan sumber-sumber visual atau menjadikan sumber visual sebagai sumber utama dalam rekonstruksi sejarah. Dengan pengertian seperti ini, maka karya sejarah yang berkonstruk sejarah visual secara substansial akan kaya dengan gambar, baik bergerak maupun tidak bergerak, serta (atau) kaya akan deskripsi dan analisis yang berbasiskan fakta visual. (Dienaputra, 2012, hlm. 11)

Melalui analisis dan interpretasi terhadap sumber visual berupa lukisan yang bernafaskan Islam dari tahun 1970-2020, maka akan terlihat perkembangan seni lukis modern bernafaskan Islam dari tahun 1970-an hingga tahun 2000-an mempunyai kecederungan tematik yang khas.

Berkaitan dengan sejarah visual sebagai sebuah metode, maka terdapat beberapa pertanyaan yang menjadi dasar dalam menganalisis data seperti yang dikemukakan

Claus (2017, hlm. 294) yaitu mencakup 3 tema yang muncul. pertanyaan sebagai berikut :

1. *How, when, why, and by whome was image create?*
2. *How does the image relate to the historical reality it seeks to represent?*
3. *How was the image perceived by contemporary observers?*

Pertanyaan tersebut walaupun tidak secara terperinci dapat diterapkan, namun memberikan arahan dalam menganalisa dan menginterpretasikan tema yang terdapat dalam karya seni modern Indonesia bernafaskan Islam ini.

Sedangkan untuk menjelaskan perkembangan secara tematik, maka dilakukan periodisasi sepuluh tahunan, hal ini juga berkaitan dengan munculnya kecenderungan tematik yang juga terjadi dalam kurun periodisasi tersebut. Yaitu peiode pertama tahun 1970-an, periode kedua tahun 1980-an, periode ketiga tahun 1990-an, dan periode keempat tahun 2000-an.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan mengenai pembahasan seni lukis modern bernafaskan Islam Indonesia dimulai dengan membuat periodisasi waktu yang berkaitan dengan peristiwa atau hal penting yang terjadi dalam kurun waktu tersebut. Dengan mempertimbangkan hal tersebut maka dalam penelitian ini membagi perkembangan ke dalam 4 kategori waktu, yaitu tahun 1970an,1980an, 1990an, dan 2000an. Dengan demikian memudahkan untuk mengidentifikasi tiap kecenderungan

Periode Tahun 1970-1980 an

Perkembangan seni lukis modern bernafaskan Islam di kota Bandung ditandai dengan hadirnya unsur kaligrafi dalam karya seni lukis Ahmad Sadali dan A.D. Pirous, yang keduanya dikenal sebagai seniman modernis. Munculnya unsur kaligrafi yang menjadi penanda kehadiran nafas Islam dalam seni lukis modern di Bandung. Abdul Hadi W.M. (2000, hlm. 392) menyatakan bahwa munculnya kaligrafi dalam seni lukis modern di tahun 70-an menandai munculnya gerakan Seni Rupa Islam Kontemporer di Indonesia.

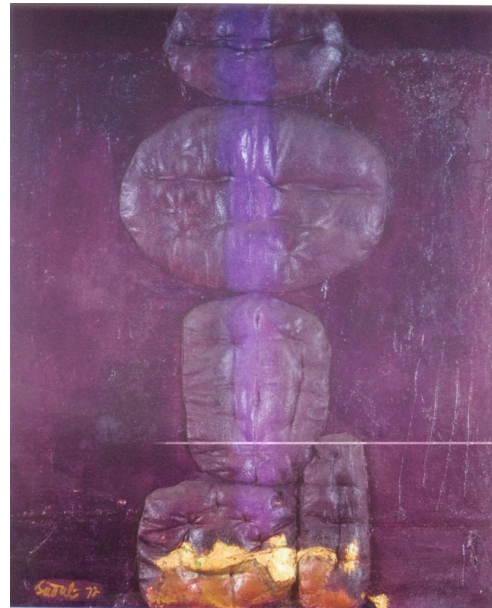
Pencapaian kedua pelukis hingga memutuskan untuk menampilkan spirit Islam dalam karya mereka tidaklah terjadi secara tiba-tiba, tetapi melalui proses yang bertahap, mulai dari mempelajari seni rupa modern Barat hingga akhirnya timbul kesadaran sebagai orang Indonesia yang beragama Islam harus menampilkan identitas yang mampu menggabungkan antara seni modern dengan keyakinan agama yang dianutnya. Diawali melukis dengan cara pandang Barat, kedua seniman ini merasakan kebebasan untuk berekspresi secara menyeluruh dalam megolah unsur rupa dengan prinsip seni modern Barat. Akan tetapi perlakuan Barat yang menganggap seni modern di luar Barat bukan menjadi bagian dari seni rupa modern Barat, karena hanya sebatas melakukan peniruan semata. Mendorong para seniman untuk terus mencari keunikan pada karya mereka, salah satunya yaitu dengan mencari ke wilayah budaya, termasuk pada agama

yang mereka yakini.

Proses pembelajaran seni modern yang hampir sama antara Ahmad Sadali dan A.D. Pirous, membuat proses penemuan yang memunculkan nafas Islam dalam karya mereka berjalan hampir sama. Hal tersebut dapat dilihat dari jejak-jejak kekaryaannya mereka dari mulai studi hingga akhirnya berhasil membuat karya yang memunculkan identitas mereka yang unik, Ahmad Sadali dengan gaya abstrak meditatif dan A.D. Pirous dengan karya seni lukis kaligrafi Islamnya sebagai hal utama dalam karya-karyanya.

Ahmad Sadali melalui lukisannya yang cenderung menghadirkan warna-warna yang memiliki kualitas kedalaman, seperti nuansa warna coklat hingga biru keungu-unguan serta penggunaan warna emas yang seperti meleleh membawa kesan tenang, sepi, dan meditatif. Hal itu diperkuat dengan permainan tekstur yang seperti menghadirkan kesan tua dan lapuk, sehingga membawa apresiator untuk masuk ke wilayah perenungan tentang kefanaan. Adapun hadirnya kaligrafi dan bentuk segitiga yang seperti bentuk gunung menjadi simbol kemusliman yang selalu menjaga hubungannya dengan Sang Pencipta. Sadali berhasil memadukan bahasa rupa yang murni – yakni garis, warna, bentuk, dan bidang – dengan lambag-lambang imajinatif yang dapat menggerakkan dan menggetarkan jiwa. (Hadi, 2000, hlm. 403).

Melalui kemampuan menggabungkan berbagai unsur rupa dengan lambang imajinatif serta kaligrafi pada lukisannya, membuat karya Ahmad Sadali mampu mendorong apresiator ke dalam ruang



Gambar 1: Ahamd Sadali "Emas pada Relief Ungu", 1972
Mixed media di kanvas,

Sumber : Katalog Pameran Islam and Identity, 2009

perenungan tentang kefanaan sekaligus mengingat mengenai kekuasaan Allah SWT, menjadikan lukisannya dapat dikatakan sebagai media untuk menyebarkan muatan spiritual yang universal terlepas dari agama yang melatarbelakanginya.

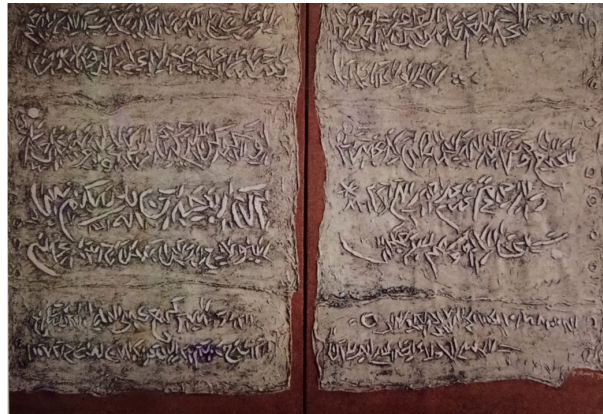
"Objek-objek estetis berhasil ditingkatkan menjadi sarana renungan metafisis. Dengan cara demikian lukisan-lukisannya mengantarkan jiwa penikmatnya ke wilayah pengalaman lain yang tidak dijumpai dalam keberadaan rutin kita sehari-hari, yaitu pengalaman kekariban hati manusia dengan alam kerohanian, yang merupakan pancaran alam ketuhanan". (Hadi, 2000, hlm. 403)

Kehadiran kaligrafi pada lukisan Ahmad Sadali menjadi salah unsur yang semakin memperkuat kesan tersebut, sekaligus menyatakan identitasnya sebagai seorang muslim yang mampu menghadirkan nafas Islam dalam karya seni lukis modernnya. Dengan kemampuan dan pencapaiannya

tersebut dapat dikatakan bahwa “Ahmad Sadali mewakili generasi pertama pelukis akademis paling menonjol. Ia juga mewakili generasi Muslim Indonesia awal yang secara mengagumkan mampu menonjolkan kemusliman dirinya dalam perjumpaan dengan seni modern”. (Hadi, 2000, hlm. 397)

Di samping Ahmad Sadali, kehadiran A.D. Pirous tidak kalah penting dalam perkembangan seni lukis modern bernafaskan Islam di Bandung. Latar belakangnya budaya Aceh menyebabkan mempunyai ikatan yang tinggi terhadap tanah kelahirannya. Kehidupan keagamaan yang kuat di Aceh menjadi pendorong untuk menampilkan identitas keislaman melalui karya-karyanya. Berbeda dengan Ahmad Sadali yang mengungkapkan unsur keislaman tidak selalu memakai teks kaligrafi, maka A.D. Pirous justru selalu menampilkan kaligrafi sebagai ciri utama dalam lukisannya. Arti ayat pada kaligrafi yang dihadirkan berkorelasi dengan unsur rupa yang ditampilkan. Sehingga teks kaligrafi ditafsirkan ke dalam unsur-unsur rupa dalam lukisan.

Perjalanan A.D. Pirous dalam berkarya hampir serupa dengan Ahmad Sadali, ia memulai dengan estetika modern yang cenderung bergaya abstrak dan kubistis sebagai landasan berkarya, seperti pada umumnya yang diajarkan di seni rupa ITB oleh para guru-guru Eropa pada tahun 1960-an. Dengan melukis dengan cara Barat dan modernisme sebagai dasar pemikirannya menjadikan seorang seniman dapat diterima sebagai bagian dari seniman global yang bersifat universal, hal ini pula yang dialami



Gambar 2 : A.D. Pirous, “White Writing”1972
100x180 cm
pasta marmer, acrylic di kanvas

oleh A.D. Pirous. Pandangan tersebut berubah ketika ia mendapatkan kesempatan untuk belajar ke kota pusat seni modern dunia, yaitu New York, dimana justru ia dihadapkan pada realitas bahwa keberadaan seni modern yang bersifat universal itu tidak ada. Hal itu diungkapkan Pirous dalam buku yang ditulis oleh Kenneth M. George :

“Setiap kali pergi ke New York City untuk mengunjungi museum, dia selalu meminta kepada pihak sponsor untuk menunjukkan tempat dimana dia dapat melihat seni Asia kontemporer, khususnya seni kontemporer Indonesia. Seperti yang dikatakan oleh Pirous, dia selalu mendapatkan jawaban yang sama: “Tidak, Belum ada kategori untuk itu (seni Asia kontemporer). Jika yang Anda maksudkan adalah seni rakyat, seni tradisional, seni primitif, seni etnis, ada. Tapi jika yang Anda maksudkan adalah seni modern, seni kontemporer, tidak ada”. Indonesia dan, tentu saja, kebanyakan negara di Asia belum diakui oleh para kurator dan kritikus seni sebagai negeri yang mampu memproduksi seni modern. (George, 2010,

hlm. 64-65)

Paham universal yang diagungkan dalam seni modern ternyata hanya berlaku bagi negara-negara Barat, sehingga dengan kejadian tersebut memunculkan kesadaran untuk menghadirkan jati diri sebagai seorang seniman Indonesia di tengah arus modernitas global. Salah satu cara yang dilakukannya adalah dengan kembali melihat asal usul budaya dimana ia tumbuh dan berkembang, yaitu dalam lingkungan masyarakat Aceh yang lekat dengan budaya Islam. Kesadaran itu justru muncul ketika A.D. Pirous berada di New York dan dihadapkan pada kekecewaan mengenai situasi seni modern dunia yang ia yakini bersifat universal. Ketika saya berada di New York, dan kebetulan saya melihat dan menemukan warisan Islam, saya berkata, "Wah ini dia" Tiba-tiba muncul lagi. "Ini, ini milik saya, ini harta saya." (George, 2010, hlm. 67). Keadaan ini menjadi titik balik dari perjalanan karya A.D. Pirous, yang memutuskan untuk membuat karya yang berangkat dari spirit al-Quran, yakni etsa kaligrafi Surah Al-Ikhlâs pada tahun 1970 yang dibuat di New York.

Pameran "*Group 8*" di Taman Ismail Marzuki (TIM) Jakarta yang diselenggarakan pada tahun 1971, memunculkan pengakuan terhadap lukisan kaligrafi modern, yang ditandai oleh dipamerkannya 7 lukisan kaligrafi A.D. Pirous yang mendapat sambutan positif maupun kritik tajam. Terlepas dari hal itu, melalui karya lukisan kaligrafinya tersebut, A.D. Pirous telah membuat kecenderungan baru dalam seni lukis modern Indonesia. Setahun kemudian

A.D. Pirous membuat pameran tunggal di Chase Manhattan Bank Program, Jakarta, pada tahun 1972, yang menampilkan karya-karya kaligrafi modern Islam. Unsur kaligrafi pada pameran ini berbeda dengan karya pertama yang menampilkan surat al-Ikhlâs secara jelas dan dapat dibaca dengan baik, pada pameran ini unsur keterbacaan bukan hal yang utama. Unsur kaligrafi yang berkesan huruf 'Arab' hanya berupa bentuk-bentuk yang menyerupai atau sepiintas mengingatkan kita pada kaligrafi Mesir Kuno (hieroglif). (George dan Mamannoor, 2002, hlm. 164)

Pada perkembangan karya selanjutnya, perlakuan terhadap kaligrafi menjadi berbeda dimana unsur kaligrafi tidak hanya tampil sebagai unsur rupa yang menjadi unsur pelengkap dalam struktur komposisi lukisan abstrak, sehingga mengesampingkan unsur keterbacaannya, melainkan menjadi unsur terpenting dimana setiap ayat yang dihadirkan dapat terbaca dengan jelas. Dengan demikian apresiator dapat membaca dengan jelas setiap ayat yang dihadirkan dalam lukisan, sementara unsur-unsur rupa lainnya menjadi satu kesatuan yang mendukung makna dari keberadaan ayat dalam lukisan. Perubahan ini terjadi didorong oleh keinginan A.D. Pirous agar orang lain dapat lebih mengerti mengenai maksud dari ayat yang ditampilkan dalam lukisannya, sehingga melalui lukisannya ia dapat memberi manfaat bagi orang lain bukan hanya masalah kepuasan berekspresi pribadi semata.

"So, I sacrificed myself, saya batasi ekspresi-ekspresi bebas saya itu, tapi saya

kembalikan kepada nilai-nilai yang saya bisa gali secara lebih banyak dan secara lebih berbobot dari Al-Qur'an itu sendiri.... Saya menanam ke dalam lukisan-lukisannya suatu konsep berfikir atau suatu nilai-nilai lain yang filosofis, yang membuat orang itu bisa lebih menikmatinya. *"Aesthetic pleasure dan ethical pleasure together."* (George dan Mamannoor, 2002, hlm. 59-60)

Kehadiran A.D. Pirous dengan lukisan kaligrafi yang mulai diperkenalkan melalui pameran bersama di tahun 1971 dan pameran tunggal di tahun 1972, dimana mendapat tanggapan cukup baik, mendorongnya untuk terus menghadirkan lukisan kaligrafi dalam setiap pameran yang diikutinya. Hasilnya adalah istilah lukisan kaligrafi menjadi salah kecenderungan dalam seni lukis modern Indonesia mulai diakui dan diikuti oleh para pelukis lainnya, seperti Amri Yahya, Amang Rahman, Syaiful Adnan, Hatta Hambali, Damas, Abay D. Subarna, Batara Lubis dan lain-lain.

Periode Tahun 1980-an

Memasuki tahun 1980-an perkembangan seni lukis modern Islam di Bandung masih sangat dipengaruhi oleh gaya abstrak yang digabungkan dengan unsur kaligrafi Islam. Selain itu kecenderungan penggunaan tekstur dari bubuk marmer dan penggunaan warna emas serta bentuk simbolik semakin kuat terlihat pada karya Ahmad Sadali. Sedangkan A.D. Pirous, pada tahun 80-an ini lebih banyak mengeksplorasi unsur rupa yang



Gambar 1: Abay D. Subarna, Lengkung Mihrab Transendental, 2009
Akrilik di kanvas, 200x110 cm

berasal dari budaya Aceh, karena menurutnya masih banyak nilai estetika Aceh yang belum terungkap dengan cara menggali nilai-nilai dekoratif, nilai-nilai bahasa visual yang ada di Aceh, yang terdapat, yang terungkap di dalam benda-benda yang dibuat oleh orang-orang Aceh, masyarakat Aceh untuk kehidupan mereka sebagai unsur budaya (George dan Mamannoor, 2002, hlm. 81)

Pelukis Bandung lainnya yang menampilkan kaligrafi pada karyanya yaitu Abay D. Subarna, yang menyajikan kaligrafi Arab berupa ayat atau surat yang ada dalam Al-Qur'an, yang ditampilkan dengan gaya dekoratif. Berbeda dengan Ahmad Sadali dan A.D. Pirous, kaligrafi pada lukisan Abay D. Subarna dihadirkan dengan mengikuti kaidah khat penulisan seni kaligrafi yang formal, sehingga keindahan bentuk sesuai dengan khat yang dipakainya. Pertumbuhan ekonomi yang terus meningkat terutama di kalangan

menengah atas memacu meningkatkan minat apresiasi terhadap karya seni rupa, khususnya seni lukis. Gaya abstrak yang menjadi simbol kemodernan banyak mendapat apresiasi yang cukup baik dari para peminat seni, khususnya para kolektor. Ahmad Sadali dengan lukisan abstrak meditatif yang bernuansa religiusitas Islam yang kuat menjadi salah satu pelukis yang karya-karyanya mendapat apresiasi yang tinggi dari para peminat seni di era ini. Keberhasilan Ahmad Sadali menggabungkan seni lukis modern dengan Islam memberi jalan bagi lahirnya seni lukis modern bernafaskan Islam di Indonesia.

Di era tahun 80-an ini perkembangan seni lukis modern bernafaskan islam di Bandung masih didominasi oleh gaya-gaya abstrak formalis dengan permainan komposisi unsur-unsur rupa seperti penggunaan unsur tekstur untuk menghadirkan kesan retakan, pelapukan, kekunoan, kekuatan hingga kesan kemegahan dan lain sebagainya, digabungkan dengan unsur kaligrafi Islam sebagai ciri utamanya. Dengan demikian tema kaligrafi menjadi salah ciri utama dalam perkembangan seni lukis modern bernafaskan Islam saat ini.

Periode Tahun 1990-an

Awal tahun 90-an menjadi momentum bagi perkembangan seni budaya Islam di Indonesia, ditandai dengan diselenggarakannya Festival Istiqlal I tahun 1991 dan Festival Istiqlal II tahun 1995 yang memperlihatkan keragaman budaya Islam Indonesia dan mancanegara. Melalui Festival Istiqlal inilah berbagai kecenderungan estetika

seni lukis bernafaskan Islam dihadirkan, mulai dari lukisan kaligrafi hingga representasional. Semuanya dalam konteks menghadirkan nafas Islam ke dalam karya seni lukis yang berkembang saat ini. Melalui Festival Istiqlal yang telah dikunjungi oleh lebih dari 2 juta pengunjung inilah masyarakat umum mulai mengetahui mengenai bagaimana nafas Islam dihadirkan melalui karya seni lukis modern. Bagi pemerintah sendiri, festival ini merupakan bentuk dukungan serta kepedulian pemerintah dalam memajukan budaya Islam di Indonesia. Hal tersebut sebagaimana ditegaskan oleh Zaenudin Ramli dalam tulisannya di jurnal seni rupa Atrat sebagai berikut :

Praktik seni rupa modern dan kontemporer Islam di Indonesia yang dimulai pada tahun 1970an, sampai kini terus menunjukkan arah perkembangan. Titik puncak arah perkembangan seni Islam itu pada skala besar kemudian terrefleksikan pada Festival Istiqlal I 1991 dan Festival Istiqlal II 1995. Bagaimana pun juga masalah ekspresi estetika seni Islam di Indonesia sesungguhnya berbeda dengan ekspresi estetika di negara-negara muslim lainnya, begitu pun sebaliknya. Ada situasi faktor sejarah budaya dan social yang jelas berbeda menaungi terhadap masalah tersebut. Dasar dari masalah ini, bertumpu pada keyakinan bahwa ekspresi estetika seni Islam yang berlaku di negara-negara muslim tersebut, hanyalah bagian dari ekspresi kultural yang meniscayakan perbedaan satu-sama lain. Disitulah

perlu ditekankan, perbedaan bukan pada nilai Islam yang diacunya, melainkan perbedaan pada ekspresi kultural yang terjadi di masing-masing negara atau kawasan muslim. Seni rupa Islam kontemporer akan terus berjalan dari yang bentuk sederhana ke ekspresi yang kompleks, dalam seni dua dimensi yang nampak datar, lukisan, drawing, patung, object, video, dan instalasi. Dari tema-tema yang berpokok pada religi sampai pokok social-identitas, baik yang menyoal isu-isu yang berada di Barat atau di dunia Islam itu sendiri. (Vol 1, No 2 (2013) hal. 101)

Salah satu keberhasilan lainnya dari Festival Istiqlal I dan II adalah semakin berkembangnya interpretasi maupun apresiasi terhadap seni lukis modern Indonesia bernafaskan Islam, dimana nafas Islam dihadirkan dengan berbagai kecenderungan tematik. Bila pada tahun 70-80an tema lukisan bernafaskan Islam identik dengan kaligrafi Islam, maka pada festival Istiqlal, seni lukis modern bernafaskan Islam dikelompokkan menjadi 3 kecenderungan tematik, yaitu :

1. Lukisan Kaligrafi Arab
2. Lukisan Representasional
3. Lukisan Non-representasional

Pada lukisan bertema kaligrafi Arab, dihadirkan dalam bentuk penyampaian kembali petikan-petikan ayat (firman Allah dari Al-Qur'an) atau hadits, serta ungkapan-ungkapan sufistik. Penghadiran kaligrafi ini ditampilkan secara mandiri maupun pemaduan dengan berbagai kemungkinan dengan mempertimbangkan segi estetik.

Seperti pada gambar 4 karya Sirojudin yang menampilkan kaligrafi berisi ayat kursi. Kedua adalah lukisan yang menampilkan tema represenasional, yaitu lukisan yang menghadirkan wujud nyata alam dan anasirnya (*antromorfis*, *zoomorfis*, dan *biomorfis*) serta benda buatan dalam situasi, kondisi, dan peristiwa tertentu dengan penampilan sebagai gaya pengungkapan dan berbagai media dan teknik. Salah satu contoh bisa dilihat pada gambar 5, lukisan Barli yang menampilkan tiga figur dengan pakaian khas wanita muslim. Ketiga, lukisan dengan tema non-representasional yaitu lukisan yang tidak menghadirkan wujud nyata alam dan anasirnya. Bentuk-bentuk karya non-representasional pada umumnya merupakan ungkapan dari pancaran (manifestasi) wujud nyata yang mengalami proses pendalaman terhadap kandungan makna (abstraksi) dan pengungkapan estetik. Penghadiran unsur abstraksi dapat berupa perlambangan (simbolik) ungkapan batin (ekspresi), dan sama *searala mujarad* (abstrak), dapat dilihat pada gambar 6 di karya Acep Zamzam Noor berjudul Ikan-ikan.

Luasnya cakupan tema dalam pameran Festival Istiqlal ini memberikan kebebasan bagi pelukis muslim untuk mengekspresikan nafas Islam ke dalam tema yang sesuai dengan ketertarikannya. Dengan demikian, pandangan yang selama ini melihat seni lukis bernafaskan Islam harus menampilkan kaligrafi Arab sebagai ciri utama keislaman menjadi lebih cair dalam pemaknaannya, nilai Islam bisa di interpretasikan ke dalam beragam bentuk perupa sepanjang hal itu



Gambar 4: D Sirodjuddin "Ayat Kursi", 1994
cat minyak di kanvas 130x100 cm

Sumber : Katalog Seni Rupa Kontemporer Festival Istiqlal
Jakarta, 1995



Gambar 5: Barli "Membaca Al-Qur'an" 1991

Cat minyak di kanvas, 145x125 cm,
Sumber : Katalog Festival Istiqlal I, 1991



Gambar 6: Acep Zamzam Noor "Ikan-ikan" 1990
Akrilik di kanvas, 80x100 cm

(Sumber : Katalog Festival Istiqlal I, 1991)

tidak bertentangan dengan syariat yang telah ditentukan dalam ajaran Islam. Demikian juga perdebatan mengenai penggambaran makhluk bernyawa dalam seni lukis modern bernafaskan Islam di Indonesia menjadi lebih terbuka, dan memberikan kebebasan bagi pelukis muslim untuk menentukan sikapnya. Semua pemikiran tentang seni bernafaskan Islam dipublikasikan oleh Yayasan Festival Istiqlal dalam bentuk buku berjudul *Kebudayaan Islam, Dulu, Kini, dan Esok* di tahun 1992, dan *Ruh Islam Dalam Budaya Bangsa* terbit tahun 1996. Dari kedua buku tersebut setidaknya permasalahan hubungan Islam dan seni dapat terjelaskan, walaupun tidak secara langsung membuat pada definisi-definisi atau batasan yang ajeg tentang seni (lukis) bernafaskan Islam.

Selepas festival Istiqlal I dan II, perkembangan seni lukis bernafaskan Islam seperti mengalami penurunan atau bisa dikatakan stagnan. Hal ini dipicu oleh keadaan sosial politik yang berimbas pada kegiatan berkesenian. Diawali tahun 1998 yang merupakan puncak dari gerakan reformasi, menjadikan kukungan politis pada masa Orde Baru menjadi runtuh, masyarakat dihadapkan pada kebebasan yang sepertinya tidak terbatas. Hal ini mengakibatkan seniman mempunyai semangat untuk mengekspresikan perasaannya secara bebas, sehingga banyak bermunculan karya seni lukis dengan kecenderungan yang baru. Seni lukis modern bernafaskan Islam sendiri seperti kehilangan patron, karena secara politis keberhasilan pameran festival Istiqlal karena didukung oleh politik kebudayaan pemerintah Orde

Baru yang menginginkan dukungan dari umat Islam sekaligus menjadikan Islam sebagai identitas budaya Indonesia yang toleran.

Di tengah situasi di penghujung tahun 90-an, A.D. Pirous membuat karya lukis yang merupakan wujud dari ekspresi kekecewaan terhadap pemerintah Orde Baru terhadap Aceh. Ia melukis sosok Teuku Umar dengan kutipan surat dalam huruf Arab serta ditampilkan dengan goresan-goresan warna merah yang ekspresif, sehingga mengesankan seseorang yang terluka. Pada periode inilah lukisan bernafaskan Islam modern tidak hanya menampilkan mengenai keagungan maupun perenungan terhadap yang Maha Kuasa, tetapi lukisan bernafaskan Islam ternyata dapat dihadirkan sebagai media untuk menyatakan kritik terhadap kekejaman penguasa.

Periode Tahun 2000-an

Memasuki tahun 2000-an yang masih diwarnai oleh semangat kebebasan, pameran yang mengusung tema seni rupa Islam di Bandung kembali muncul dengan semangat interpretasi yang lebih luwes tentang keislaman. Nafas Islam dihadirkan sesuai intepretasi pengalaman seniman secara personal dan dihadirkan sesuai dengan kecenderungan estetik yang ada pada saat ini, sehingga secara perupaannya penggunaan ikon-ikon yang lekat dengan tradisi seni Islam mulai ditinggalkan ataupun dihadirkan dalam konteks yang berbeda. Semangat seni kontemporer yang menekankan pada aspek pluralitas memberikan ruang yang luas bagi para pelukis untuk mengintepretasikan

nafas Islam dalam berbagai cara tanpa terikat dengan perupaannya yang telah menjadi ciri khas seni Islam klasik.

Dapat dicatat terdapat 4 kegiatan pameran seni lukis bernafaskan yang berlangsung pada tahun 2000-an yang cukup banyak menarik perhatian publik, yaitu pameran *Islam and Identity* dalam *Bazaar Art I* 2009, *Inside Islam* dalam *Bazaar Art II* 2010, *Sign and After Contemporary Islamic Art* di Lawangwangi, Bandung tahun 2010 dan terakhir adalah pameran Bayang : Pameran Besar Seni Rupa Kontemporer Islami, yang diselenggarakan di Galeri Nasional Indonesia, Jakarta pada tahun 2011. Dari keseluruhan pameran yang diselenggarakan digagas oleh kurator yang berasal dari Bandung, yaitu Zaenudin Ramli, Rizki A. Zaelani, dan A. Rikrik Kusmara. Demikian juga dengan peserta pameran sebagian besar berasal dari Bandung. Dengan demikian peran kota Bandung dalam perkembangan seni lukis modern bernafaskan Islam di Indonesia menjadi cukup penting. Di samping 4 pameran tersebut, terdapat satu pameran tunggal seni lukis kaligrafi karya Imam Chairul Basri pada tahun 2003 yang diselenggarakan di gedung GSG Masjid Salman ITB.

Pada pameran *Islam and Identity: Islamic Modern & Contemporary Art Indonesia* yang diselenggarakan Ritz Carlton-Pasific Place Jakarta tanggal 27-30 Agustus 2009, memamerkan karya 23 seniman. Dalam tulisan kuratorialnya, Zaenudin Ramli menjelaskan mengenai konsep yang melatarbelakangi pameran ini.

Pada kesempatan kali ini pameran

Islamic Art Special Section yang di gelar di Bazaar Art Jakarta 2009. Menampilkan karya-karya para seniman muslim Indonesia yang mengangkat Islam sebagai pokok representasi realitas yang jamak. Dalam karya-karya yang ditampilkan nilai Islam dieksplorasi sebagai isu identitas. Tidak hanya meliputi pokok spiritualitas Islam yang lebih sakral, tetapi nilai Islam yang melebar pada konteks yang profan; menyangkut berbagai hubungan pada persoalan tradisi, sosial dan kehidupan urban. (Ramli,2009:12)

Kemudian berkaitan dengan representasi nilai keislaman dalam karya, ia menjelaskan :

Saya pikir seni Islam tidak hanya meliputi bentuk karya seni yang mengandung aspek religiusitas Islam saja. Tetapi meliputi unsur-unsur bagaimana nilai-nilai Islam direpresentasikan pada karya seni rupa. Dalam konteks seperti itu Islam merupakan representasi budaya; nilai Islam tidak hanya dipahami sebagai hal melulu ritualitas simbolik agama saja, akan tetapi nilai Islam dipahami sebagai identitas sekaligus jalan hidup (*way of life*) secara kontekstual. (Ramli, 2009, hlm. 12)

Berdasarkan penjelasan di atas maka karya yang ditampilkan pada pameran ini mempunyai batasan yang sangat luas dalam menginterpretasikan nilai Islam, mulai dari yang menampilkan tema masih berkaitan langsung dengan identitas keislaman seperti kaligrafi ataupun bentuk representasi dari ritual ibadah dan tempat ibadah hingga



Gambar 7: Mariam Soprina, Mesjid Lautze, 2009
Cat Minyak di kanvas, 100x130cm
Sumber : katalog Islam & Identity



Gambar 8: Asmudjo, Islamicart
Sumber: katalog Islam & Identity, 2009

representasi keislaman dalam konteks kehidupan masyarakat urban yang dihadirkan oleh para seniman yang lebih muda. Hadirnya karya Ahmad Sadali dan A.D, Pirus pada pameran ini menunjukkan bahwa seni lukis modern bernafaskan Islam Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peran mereka. Hal yang sama terlihat pada pameran *Inside Islam* dalam *Bazaar Art II* 2010, dimana karya Ahmad Sadali dan A.D. Pirus dihadirkan bersanding dengan karya Tisna Sanjaya dan Ahadiat Joedawinata. Bila melihat pada konteks



Gambar 8: Yogie A. Ginanjar,
The Role of Husband & Wife, 2009
Cat minyak di kanvas, 110x80cm
Sumber: Katalog Islam & Identity, 2009

pameran di *Bazaar Art* yang lebih menekankan sisi komersial, maka dapat disimpulkan bahwa nilai dari karya Ahmad Sadali dan A.D. Pirous masih cukup tinggi dan masih menjadi incaran para kolektor.

Pada kedua pameran tersebut memungkinkan seniman untuk lebih kreatif untuk mengembangkan tema yang akan diusung dalam karya, seperti pada karya Mariam Soprina yang menggambarkan masjid Lautse (Gambar 7) atau karya Asmudjo Jono Irianto (Gambar 8) yang menampilkan huruf Arab di depan wajah dirinya sebagai sebuah kritik terhadap kecenderungan kita yang mengidentikan Islam dengan Arab, demikian juga dengan hadirnya kaligrafi Arab dalam lukisan seolah-olah menjadi pengesahan bahwa karya tersebut termasuk dalam karya seni lukis Islam. Pada karya Yogie Ahmad Ginanjar, kecenderungan tema yang mencerminkan keseharian masyarakat saat ini ditampilkan secara apa adanya. (gambar 9)

Pada pameran berikutnya yaitu *Sign and After Contemporary Islamic Art* yang diadakan di Lawangwangi Bandung yang berlangsung pada tanggal 6 – 22 Agustus 2010, dikuratori oleh Rizki A. Zaelani yang mengelompokkan pendekatan artistik para seniman menjadi 4 kategori, pertama kelompok seniman yang menyatakan Al-Quran sebagai ikonografi dan sumber artistik, kedua, kelompok yang menampilkan bentuk abstrak, ketiga, kelompok yang menggunakan kecenderungan abstraksi bentuk, dan keempat adalah kelompok yang menampilkan kecenderungan karya yang bersifat naratif dan figuratif. Pembagian kelompok berdasarkan kecenderungan artistik ini berkaitan dengan perayaan sikap estetik dan seni dari masing-masing seniman dalam khazanah kekayaan dan perubahan ekspresi seni demi membangun kesadaran diri yang digali dari tanda-tanda nilai kebesaran ciptaan sang khalik. Penelusuran sikap estetik dan seni ini dimulai dari kesadaran masing-masing seniman terhadap tanda-tanda artistik yang digeluti dalam tiap-tiap karya yang dikerjakannya. (Zaelani, 2010, hlm. 8). Dengan demikian setiap kecenderungan artistik seniman dalam menginterpretasikan nilai keislaman mendapat ruang yang luas untuk diimplementasikan dalam pameran ini. Apresiator dihadapkan pada pertanyaan mengenai bagaimana mencari nilai keislaman dari karya yang ditampilkan, yang tidak semuanya menampilkan ikon budaya Islam yang telah dikenal secara luas.

Dalam pameran ini tiap seniman dituntut untuk dapat memberi makna pada tiap-tiap tanda artistik yang ditampilkan,

sehingga memberi ruang interpretasi yang baru bagi apresiator dalam memahami kandungan Islam yang terkandung pada tiap karya.

“Permasalahannya bagi para seniman adalah: tanda bagi makna apa yang bisa digunakan untuk mewakili sikap dan kepercayaan mereka sekaligus juga berlaku sebagai ekspresi seni rupa Islam.” (Zaelani, 2010, hlm. 10).

Merujuk pada tulisan kuratorial mengenai tujuan pameran ini adalah, *Sign and After* hendak menunjukkan relasi penting diantara aspek-aspek penciptaan serta kesadaran seni dengan masalah kepercayaan (Islam). (ibid).

Di tahun berikutnya di Galeri Nasional Indonesia diadakan pameran Bayang : Pameran Seni Rupa Kontemporer Islami Indonesia, yang diselenggarakan oleh Pengurus Pusat Ikatan Alumni ITB (IA-ITB) dari tanggal 27 Juli hingga 14 Agustus 2011 dimana Rizki A. Zaelani dan A. Rikrik Kusmara ditunjuk menjadi kurator. Pada tulisan kurasi, kurator lebih menekankan pada makna ‘Bayang’ dalam konteks penciptaan citra (*image*) yang telah mempengaruhi kehidupan kita secara kultural hingga saat ini – baik kita alami dalam pengalaman ekspresi seni yang bersifat komunal (pertunjukan wayang, iklan, hingga film) maupun kasus persoalan ekspresi seni yang bersifat personal (karya seni). (Zaelani, 2011, hlm. 17). Bila melihat karya peserta yang dipamerkan maka dari sisi tema sangat beragam, hampir

sama dengan kecenderungan artistik pada pameran *Sign and After* di tahun 2010, walaupun dengan peserta yang lebih banyak dan beragam. Tema kaligrafi Islam tampaknya masih menjadi acuan dari tiap seniman dalam menginterpretasi konsep kurasi, demikian juga dengan interpretasi pemaknaan terhadap nilai Islam yang tercermin dalam berbagai obyek di kehidupan keseharian menjadi tema yang banyak ditampilkan.

Analisis tematik terhadap perkembangan sejarah seni lukis modern Indonesian bernafaskan Islam di Bandung sejak tahun 1970-an hingga tahun 2000-an, menghasilkan kecenderungan tematik yang semakin beragam. Pada tahun 1970-an, dapat dikatakan sebagai tahun perintisan munculnya seni lukis modern Indonesia bernafaskan Islam di Bandung. Prinsip seni modern yang telah melekat pada diri Ahmad Sadali dan A.D. Pirous dijadikan kekuatan untuk menghadirkan nafas Islam dalam karyanya. Ahmad Sadali meneruskan abstrak lirisme dalam seni lukis modern dengan diisi oleh konsep Islam, sehingga memunculkan kecenderungan gaya seni lukis modern yang Islami yang membawa pada wilayah perenungan, yang ia perkenalkan dengan istilah abstrak meditatif. Adapun kaligrafi yang dihadirkan oleh Ahmad Sadali tetap menjadi suatu komposisi yang utuh dari abstrak meditatif yang membawa pada pesan tentang kefanaan.

Sementara itu, kekecewaan terhadap penolakan Barat pada para seniman modern non-Barat yang tidak diakui sebagai bagian dari seni modern yang universal, mendorong

A.D. Pirous untuk kembali mencari sumber-sumber ide yang berasal dari warisan budaya Islam yang lekat dengan kehidupannya. Sejak saat itulah karya A.D. Pirous lekat dengan kaligrafi Islam dan budaya Aceh. Kehadiran lukisan kaligrafi Islam menjadi gerakan seni tersendiri yang muncul di awal tahun 70-an dan mewarnai perkembangan seni modern di Indonesia. Kecenderungan untuk menghadirkan kaligrafi Arab dalam lukisan diikuti oleh pelukis lainnya, salah satunya adalah Abay D. Subarna, yang secara konsisten melukis kaligrafi hingga saat ini.

Sepanjang kurun waktu 1970-1990, perkembangan seni lukis modern Indonesia bernafaskan Islam masih didominasi oleh tema kaligrafi Arab yang digabungkan dengan gaya abstrak maupun dekoratif. Baru di penghujung tahun 1980-an, A.D. Pirous dan tim dari Decenta Bandung merancang sebuah kegiatan festival yang mampu menghadirkan keragaman budaya Islam nusantara, yaitu Festival Istiqlal.

Di awal tahun 1990-an, sebuah festival seni budaya Islam berskala nasional mulai dipersiapkan, dan di tahun 1991 dilaksanakan dengan nama Festival Istiqlal yang mewadahi beragam kegiatan yang berkaitan dengan budaya Islam, mulai dari pertunjukan, pameran, hingga simposium. Dampak paling penting dari penyelenggaraan festival ini adalah diselenggarakannya pameran seni lukis modern Indonesia bernafaskan Islam. Pada pameran ini 'nafas Islam' tidak hanya hadir dalam bentuk kaligrafi Arab, tetapi membuka cakrawala ekspresi estetik yang berkaitan dengan interpretasi keislaman

dalam karya seni lukis.

Festival Istiqlal dapat dikatakan sebagai pencapaian tertinggi dari perkembangan seni Islam di Indonesia, hingga sekarang belum pernah ada lagi sebuah festival yang mampu menghadirkan keberagaman seni Islam secara menyeluruh dan diapresiasi hingga mancanegara. *Pasca Festival Istiqlal* tercatat beberapa kali upaya untuk membuat pameran setara itu, tetapi tidak pernah bisa dilaksanakan. Dukungan pemerintah serta partisipasi dari umat Islam saat itu membuat Festival Istiqlal I dan II dapat dilaksanakan dengan sukses, sekaligus berdampak pada perkembangan seni modern bernafaskan Islam di periode selanjutnya.

"Perkembangan seni spiritualisme tauhid (seni spiritual yang berdasarkan Islam) mencapai puncaknya dalam pergelaran Festival Istiqlal tahun 1991 dan 1995. Dalam pergelaran ini tampil karya-karya seni spiritual dalam penafsiran personal yang beragam. Hal ini tampak dalam pemilihan rupa yang dimunculkan dalam karya tiap-tiap seniman. Meskipun gaungnya menghilang pada awal abad ke-21, kecenderungan seni spiritual belum hilang dari medan seni Indonesia. Memang belum cukup kuat dari institusional dan lainnya, tetapi seni spiritual tetap merupakan salah satu alternatif dibandingkan seni sekuler yang dibawa oleh modernisme Barat" (Yustiono, 2002)

Dampak paling terasa dari Festival Istiqlal adalah dimulainya pengklasifikasian seni lukis yang bernafaskan Islam Indonesia, yang kemudian menjadi acuan bagi

pengklasifikasian tematik seni lukis modern bernafaskan Islam di masa selanjutnya. Pembagian 3 tema besar yaitu tema kaligrafi, representasional, dan non-representasional, menjadi acuan pengklasifikasian tema dalam seni lukis modern bernafaskan Islam. Hal itu terlihat pada penyelenggaraan pameran-pameran seni modern bernafaskan Islam di tahun 2000-an, seperti pada pameran *Islam and Identity: Islamic Modern & Contemporary Art of Indonesia* tahun 2009, dan yang lebih jelas pada pameran *Sign and After Contemporary Islamic Art* tahun 2010 yang mengklasifikasikan secara lebih terperinci, yaitu Teks Kaligrafi, Abstrak, Abstraksi Bentuk, dan terakhir Naratif dan Figuratif. Hal ini menunjukkan perkembangan tematik karya seni lukis modern bernafaskan Islam dapat dilakukan secara lebih terperinci. Bila pada pameran Festival Istiqlal pengklasifikasian tema ditarik ke wilayah yang paling umum, maka pada pameran *Sign and After Contemporary Islamic Art* diarahkan ke klasifikasi tematik yang lebih sempit disesuaikan dengan kecenderungan gaya yang dipakai oleh seniman.

Tahun 2011 hingga sekarang, belum terdapat pameran yang mengusung tema Islam sebagai tajuk utamanya, tetapi bukan berarti seniman muslim menjadi tidak produktif berkarya, justru 2 tahun belakangan kecenderungan seniman muda untuk menghadirkan nafas Islam dalam lukisannya semakin meningkat, hal ini bisa dilihat pada karya seniman muda yang menampilkan interpretasi terhadap Islam secara individual dan dipamerkan di ruang-ruang pameran seni kontemporer umumnya. Seperti pada

tahun 1970-an ketika Ahmad Sadali dan A.D. Pirous berupaya menyerap nafas Islam yang kemudian dihadirkan kembali sesuai semangat jamannya, maka seniman muda sekarangpun melakukan hal yang sama. Tanpa terbelenggu pada 'seni Islam', mereka memamerkan karya mereka seperti layaknya karya seni lukis modern yang berkembang saat ini.

PENUTUP

Perkembangan seni lukis modern bernafaskan Islam Indonesia di Bandung periode 1970-2000an, yang dibagi dalam 4 periode, yaitu 1970-1980, periode 1980-1990, 1990-2000, dan 2000-2011, telah menghasilkan sebuah perubahan tematik dalam berkarya. Diawali tahun 1970, tema seni lukis bernafaskan Islam dimunculkan dalam bentuk abstrak meditatif dan lukisan kaligrafi, yang terus menjadi tema utama dalam lukisan bernafaskan Islam hingga akhir tahun 1980-an. Di tahun 90-an tema lukisan modern bernafaskan Islam mengalami perluasan merujuk pada kategorisasi kurator pameran seni rupa modern bernafaskan Islam di Festival Istiqlal, yaitu tema kaligrafi, representasional, dan non-representasional.

Pasca Festival Istiqlal, tepat ditahun 2000-an, perkembangan seni lukis modern bernafaskan Islam mengalami sedikit kemunduran, hanya terdapat beberapa pameran kecil yang menampilkan seni lukis kaligrafi Islam. Baru pada akhir tahun 2000-an, terjadi 4 pameran yang cukup representatif menghadirkan karya seni lukis modern bernafaskan Islam. Pada keempat

pameran tersebut, terdapat perluasan tema yang disesuaikan dengan konteks kultural masyarakat saat ini dan yang kedua disesuaikan dengan kecenderungan artistik yang dilakukan oleh para seniman. Dengan demikian perkembangan seni lukis modern bernafaskan Islam Indonesia di Bandung bersifat sangat dinamis. Perubahan sosial budaya yang terjadi di masyarakat muslim menjadi perhatian utama para seniman muslim dalam menginterpretasikan nafas Islam, sehingga tema yang dihadirkan akan selalu mengalami perkembangan. Hal inilah yang menjadi salah satu penjelasan utama mengenai karakter seni bernafaskan Islam yang berbeda untuk tiap wilayah, sekaligus menjadi salah satu tantangan juga dalam merumuskan definisi seni bernafaskan Islam secara tegas.

* * *

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal

- Asher, Catherine B., 2015. Islamic Art History: Yesterday, Today, and The Future. *Studies in Global Asias*, Vol. I, No. I (Spring 2015), halaman 21-25, Penerbit University of Minnesota Press.
- Dienaputra, Reiza D. (2012). Rekonstruksi Sejarah Seni Dalam Konstruksi Sejarah Visual, *Panggung*, 22 (4) 1-16. Penerbit Sunan Ambu Press.
- Shaw, Wendy M.K., 2012, The Islam in Islamic Art History: Secularism and Public Discourse, *Journal of Art Historiography*, Nomor 6, Juni 2012
- Makalah Seminar
Choudhrey, Sara dan Ania Bobrowicz (2014). *Shifting Boudaries: How to Make Sense of Islamic Art*, The Arts Society Conference, 25-27 June 2014, Rome, Italy

Buku

- Claus, Peter dan John Marriott, 2017, *Historical An Introduction to Theory, Method and Practice*, 2th Edition, London, New York, Routledge Taylor and Francis Group
- George, Kenneth M., 2012, *Melukis Islam Amal dan Etika Seni Islam di Indonesia*, Bandung, Penerbit Mizan
- George, Kenneth M. dan Mamannoor, 2002, *AD. Pirus Vision, Faith and a Journey in Indonesian Art, 1995-2002*, Bandung, Penerbit Serambi Pirus.
- W.M., Abdul Hadi, 2000, *Islam Cakrawala Estetik dan Budaya*, Jakarta, Pustaka Firdaus.
- Yustiono, 2002, *Aspek-Aspek Seni Visual Indonesia, Identitas dan Budaya Massa: Gelombang Perang Spiritualisme Tauhid dan Pan-Sensualisme*, Yogyakarta, Penerbit Yayasan Seni Cemeti.

Katalog

- Ramli, Zaenudin, 2009, *Islam dan Identity: Islamic Modern and Contemporary Art of Indonesia*, Bandung, Penerbit ArtSociates
- Zaelani, Rizki A., 2010, *Sign and After Contemporary Islamic Art*, Bandung, Penerbit ArtSociates
- Zaelani, Rizki A. dan A. Rikrik Kusmara, 2011. *"Bayang" Pameran Besar Seni Rupa Kontemporer Islami*, Jakarta, Penerbit IA-ITB, Yayasan INISAF.

Kreativitas Tari Yudawiyata

Lilis Sumiati

Program Studi Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institusi Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung Jalan Buahbatu Nomor 212 Bandung
Tlp. 081221922911, lilissumiati1411@yahoo.com

ABSTRACT

The Yuda Wiyata dance is an object of the research in the realm of artwork inspired by the Sumedang Wayang war dance. The motivation to do this is based on the reality that Sumedang Wayang dance is still able to survive but experiences a stagnant life. This reality is a problem that must be broken down how to make the repertoire survive and develop according to the times. As a solution by making dance models based on these traditions. To carry an original dance work, the ability of creativity becomes a major milestone. Thus, the theory of creativity was chosen as a surgical knife in explaining the problem. To maintain the typical characteristics of the case, the methods used lead to reconstruction, transformation, and innovation. These three methods are efforts to protect, utilize and develop that lead to conservation. The manifestation of Yuda Wiyata's dance is in the form of a group presentation performed by seven male dancers. The structure of the dance is expressed through the form and content that illustrates the gallantry of the wadyabalad practicing war.

Keywords: Creativity, Reconstruction, Transformation, Innovation, Yuda Wiyata Dance

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui bentuk tradisi tinilo pa'ita yang hadir dalam upacara peringatan hari ke 40 kematian seseorang sebab saat ini tradisi tinilo pa'ita terbilang cukup sulit untuk dijumpai dalam masyarakatnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan etnografi oleh Spradley untuk memahami sebuah kebudayaan dari sudut pandang mereka pemilik kebudayaan. Tinilo pa'ita merupakan sebuah tradisi yang berbentuk lantunan nyanyian. Tinilo Pa'ita hadir dalam tradisi wopato pulu huyi. Nyanyian ini berisi permohonan maaf atas orang yang telah meninggal, nasihat kepada keluarga yang ditinggalkan agar tetap sabar dan ikhlas, nasehat kepada handaitaulan yang ditinggalkan untuk selalu mengingat kematian dan senantiasa menjalankan perintah agama yang dianut oleh masyarakat yakni agama Islam. Dalam pelaksanaannya, tinilo pa'ita hadir dalam beberapa tahapan pelaksanaan upacara wopato pulu huyi. Kehadiran tinilo pa'ita dalam masyarakat Gorontalo hanya dapat dijumpai saat wopato pulu huyi sebab, masyarakat percaya nyanyian ini hanya bisa dilantunkan pada saat berdampingan dengan nisan yang akan diantarkan ke makam. Hingga saat ini tradisi tinilo pa'ita masih terus dilaksanakan meskipun hanya pada daerah-daerah tertentu saja.

Kata Kunci: Kreativitas, Rekonstruksi, Transformasi, Inovasi, Tari Yuda Wiyata

PENDAHULUAN

Tari Wayang Sumedang sebagai perwakilan dari gaya tari Wayang Priangan, berada pada situasi yang stagnan. Kegelisahan akan terjadinya kepunahan

pada genre tersebut menjadi motivasi untuk melakukan penelitian berbasis karya seni. Bentuk karya seni untuk mempertahankan kekhasannya lebih cenderung menggunakan pola rekonstruksi, transformasi dan inovasi.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, secara realita para pelaku/ penyangga tari Wayang belum ada yang mencoba menciptakan bentuk lain sesuai dengan kebutuhan zaman.

Fenomena tersebut sebagai suatu permasalahan yang harus segera ditindaklanjuti oleh pihak akademisi. Mengingat aspek keilmuan secara teori dan praktik dikuasai oleh sumber daya manusia yang bergerak di bidang akademis. Oleh karena itu, persoalan ini menjadi tantangan untuk ikut andil menyelamatkan potensi seni khas Sumedang.

Suatu solusi untuk mengatasi hal tersebut dipandang penting untuk segera mewujudkan kreativitas terhadap tari Wayang gaya Sumedang melalui karya seni. Salah satu repertoar yang sudah lama punah adalah tari perang Wayang. Dengan demikian, fokus penelitian berbasis karya seni ini dikerucutkan untuk merekonstruksi, mentransformasi, dan menginovasi tari perang Wayang gaya Sumedang. Perihal ini, sebagai upaya pelestarian serta untuk mengembangkan repertoar ini menjadi satu kemasan kekinian (*zeitgeist*).

Pekerjaan melestarikan seni tradisi pada zaman postmodernisme bukan suatu yang sia-sia, karena Piliang (2007, hlm. 100) mengatakan “kelahiran postmodernisme berarti kelahiran kembali tradisi (*return of the tradition*), dalam bentuk, posisi, dan konteks yang baru”. Menanggapi pendapat tersebut dapat dimaknai sebagai kelahiran kembali seni tradisi dalam teks dan konteks baru, tampilan baru yang menggiring semangat baru sesuai dengan zamannya. Bukan diartikan sebagai

pengulangan, reproduksi, atau repetisi tradisi (*repetition*) yang menjadi kebiasaan (*habit*) sebelumnya.

Dengan demikian, tari perang wayang gaya Sumedang yang sudah punah dijadikan objek penelitian dalam ranah karya seni. Perihal objek ini, sangat memberikan inspirasi mengenai bagaimana menginterpretasi ulang sehingga mendapatkan peluang garap dalam bentuk, posisi, dan konteks yang baru.

METODE

Untuk kepentingan penelitian berbasis karya seni, digunakan paradigma kualitatif dengan metode *participation action reseach* (PAR). Metode tersebut mendasari kebutuhan untuk mendapatkan perubahan yang diinginkan. Metode PAR terdiri atas tiga kata yang membentuk daur (siklus) dan saling berkaitan satu dengan yang lainnya yakni partisipasi, riset, dan aksi (Norman K. Denzin, 2009, hlm. 424-428). Perihal tersebut, bermakna bahwa hasil riset yang telah dilakukan dengan cara partisipatif selanjutnya diimplementasikan ke dalam aksi. Aksi yang berlandaskan pada riset partisipatif yang benar akan menjadi tepat sasaran.

Berkaitan dengan penelitian berbasis karya seni, metode PAR memiliki kesinambungan. Mengingat siklus partisipasi, riset, dan aksi terdapat pula dalam proses perwujudan karya seni. Partisipasi merupakan bentuk kepedulian terhadap keberadaan kondisi tari Wayang Sumedang yang mengalami pertumbuhan yang stagnan. Bentuk kepedulian tersebut ditindaklanjuti

dengan riset yang mengarah pada suatu tujuan untuk menghidupkan kembali potensi seni yakni tari Wayang Sumedang. Melakukan riset berarti membangun aksi untuk berpartisipasi dalam merekonstruksi, mentransformasi, dan menginovasi tari Wayang yang sudah punah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan karya seni dibutuhkan kemampuan kreatif seorang seniman. Kreativitas merupakan proses kerja yang didasarkan atas kemampuan eksploratif untuk mewujudkan sesuatu yang berbeda dari bahan yang ada atau dari keadaan semula. Dengan demikian, kerja kreatif membutuhkan pengalaman, pengetahuan, dan penampilan.

Pengalaman adalah sesuatu yang pernah dialami, dirasakan, atau dijalani manusia sepanjang hidupnya. Setiap manusia dalam menjalani kehidupannya tidak lepas dari berbagai pengalaman yang serba paradok, yang baik atau buruk, yang indah dan tidak indah, yang bahagia dan sedih, yang menyenangkan bahkan yang mengerikan. Oleh karena itu, pengalaman akan melibatkan respon dari panca indra. Dalam dunia seni pertunjukan tari, penonton/ apresiator dapat menimba pengalaman melalui sajian tari yang melibatkan seluruh panca inderanya. Selain bentuk tarian, makna/isi tarian tidak kalah pentingnya untuk dijadikan acuan nilai dan norma dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman tersebut dapat dikatakan sebagai guru yang baik manakala diresapi dan dimaknai sehingga membuahkan simpulan yang dapat dijadikan cerminan untuk

menjadi manusia yang lebih baik. Proses ini menggiring pembentukan kedewasaan cara berpikir (rasio) dan bertindak (rasa) pada setiap insan. Dengan demikian, pengalaman yang melalui proses tersebut dapat melahirkan pengetahuan demi pengetahuan.

Pengetahuan secara sederhana berarti segala sesuatu yang dipahami, baik yang bersifat ilmiah maupun non ilmiah. Pengetahuan yang bersifat ilmiah berupa ilmu sedangkan yang tidak ilmiah bisa berupa pengalaman yang masih bersifat individual/kelompok dan belum dikaji/dianalisis. Definisi pengetahuan berdasarkan *Encyclopedia of Philosophy* disebutnya sebagai *justified true belief* yaitu kepercayaan yang benar. Kebenaran ini hasil proses manusia dari usaha manusia untuk tahu. Berdasarkan pandangan Maufur (2008 hlm 26) "pengetahuan adalah sesuatu atau semua yang diketahui dan dipahami atas dasar kemampuan kita berpikir, merasa, maupun mengindera, baik diperoleh secara sengaja maupun tidak sengaja". Sifat pengetahuan secara detail menggambarkan fakta yang tidak menyeluruh, campuran, tidak sistematis. Fakta atau obyek pengetahuan yang terdiri atas manusia, alam, ruang, waktu, dan Tuhan, selanjutnya diproses dan digunakan untuk memecahkan masalah. Dengan demikian, ditegaskan Suriasumantri (2009, hlm. 104) bahwa "pengetahuan pada hakikatnya merupakan segenap apa yang kita ketahui tentang suatu obyek tertentu, termasuk ke dalamnya adalah ilmu, jadi ilmu merupakan bagian dari pengetahuan yang diketahui oleh manusia di samping berbagai pengetahuan lainnya seperti seni".

Penampilan merupakan pertunjukan karya seni atau data seni. Berbicara mengenai data seni Rohendi (2011, hlm. 2) menjelaskan berupa “data” dalam bentuk visual, kinetik, dan auditori atau gabungan dari dua ataupun ketiga-tiganya yang merefleksikan unsur-unsur seni dan prinsip-prinsip estetik yang melandasinya. Adapun bentuk penampilan dalam karya tari mencakup unsur bakat, keterampilan, dan sarana atau media”. Bakat yaitu potensi kemampuan khas yang dimiliki oleh penari yang didapatkan dari keturunan. *Skill* atau keterampilan merupakan kemampuan yang dimiliki penari melalui latihan. Sarana atau media meliputi wahana intrinsik dan ekstrinsik. Wahana intrinsik berkaitan dengan karya tari seperti busana, *make up*, properti, dan *level*. Adapun wahana ekstrinsik jangkauannya lebih luas yakni panggung (*stage*), pencahayaan (*lighting*), pengeras suara (*soundsystem*).

Berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan penampilan maka metode PAR diimplementasikan pada penelitian ini dalam tiga tahapan yaitu rekonstruksi, transformasi, dan inovasi.

1. Rekonstruksi

Apabila tarian Wayang tersebut sudah terlanjur punah dapat ditempuh dengan cara merekonstruksi. Artinya dilakukan penyusunan kembali seperti semula, berdasarkan referensi berupa fisik dan non fisik. Referensi fisik berupa data secara tertulis hasil dari penelitian, buku, dan karya ilmiah sedangkan non fisik merupakan referensi yang bersifat wacana melalui wawancara. Hal ini

sebagai bahan komparatif dengan data tertulis untuk menuju pada sebuah keakuratan data.

Pola rekonstruksi terkait dengan kebutuhan referensi sebagai pijakan dasar dan pengembangan karya. Pijakan dasar dimaksudkan sebagai sumber inspirasi sedangkan pengembangan untuk mencari identitas sebagai proyeksi keoriginalitasan.

Tari Wayang Sumedang yang direkonstruksi untuk kebutuhan sumber karya tari yakni tari Yuda Wiyata. Tarian ini tercatat sebagai tari Wayang Sumedang karya R. Ono Lesmana Kartadikusumah yang berbentuk tari perang berpasangan. Ade Rukasih mengatakan bahwa tarian ini pernah dipelajari dan hanya satu kali dipertunjukkan (wawancara, 15 Oktober 2019). Pernyataan tersebut menjadi dasar bahwa tarian ini sudah lama punah, sehingga perlu adanya campur tangan untuk diwujudkan kembali.

Proses rekonstruksi dimulai dengan mencari nara sumber sekunder yang dianggap memiliki kemampuan menari dan mengingat kembali tari Yuda Wiyata karya Ono. Berdasarkan pencarian tersebut, akhirnya bertemu dengan Ade Rukasih sebagai salah satu murid Ono yang sampai saat ini masih setia mengajarkan tari-tarian karya gurunya. Tempat pelatihannya di Sanggar Dangiang Kutamaya yang berada di lingkungan museum Yayasan Pangeran Sumedang yakni di gedung gamelan. Pelaksanaan latihan setiap hari Minggu, mulai jam 9.00 sampai 12.00 WIB.

Rekonstruksi merupakan salah satu upaya dalam merevitalisasi, selain reinterpretasi dan reaktualisasi. Proses rekonstruksi yang dilakukan oleh Kezia Putri Haerawati (2018,

hlm. 233-234) di antaranya “ide dan latar belakang serta proses rekonstruksi”. Proses rekonstruksi lebih cenderung ditujukan pada tatanan interpretasi bentuk seninya. Implementasikan proses rekonstruksi tersebut dimulai dengan munculnya gagasan untuk merevitalisasi tari perang Wayang gaya Sumedang yang sudah punah. Adapun proses rekonstruksi ditempuh melalui dua tahap yakni penjelajahan gerak baik melalui kegiatan apresiatif maupun reproduktif terhadap tari Wayang gaya Sumedang. Kegiatan apresiatif dilakukan dengan cara mengamati nara sumber menari. Tahap berikutnya berupa penyadapan/ nyantrik kepada nara sumber. Setelah tarian tersebut dikuasai dilanjutkan langkah reproduksi yaitu dengan memilih dan memilah gerak-gerak yang sesuai untuk digunakan sebagai bahan dasar karya tari perang Wayang. Gerak tari disusun berdasarkan ragam gerak dan sikap dasar yang terdapat pada tari perang Wayang, khususnya gerak-gerak yang dinamis dan atraktif, sesuai dengan gambaran tarian.

2. Transformasi

Transformasi merupakan proses menghidupkan, menggiatkan, atau memfungsikan kembali bentuk, posisi, dan konteks yang baru. Dalam hal ini Arthur S. Nalan (2008, hlm. 90) menyebutnya dengan istilah “*Progress Revitalization*” yang merupakan gerakan baru untuk memberi interpretasi baru, makna baru, impresi baru, dari proses menghidupkan kembali dengan aura baru yang sejalan dengan zaman”. Artinya transformasi atau *Progress Revitalization*

memuat sistem pengembangan estetik untuk membekali para penyangga seni tradisi. Arah pengembangan estetik menggiring pada laku kreatif yang disesuaikan dengan tujuan. Perihal ini sebagaimana dijelaskan Lilis Sumiati (2015, hlm. 32) bahwa “sistem yang menggiring kepada laku kreatif didasarkan pada maksud dan tujuan pencapaian yang diinginkan. Azas atau konsep tersebut menurut Saini KM (2008, hlm. 240) “pada dasarnya dapat diterapkan kepada semua jenis kesenian etnik-tradisional yang menghadapi masalah kemerosotan dan bahkan kemusnahan”.

Ranah transformasi dalam karya tari Yuda Wiyata untuk mencari suatu kekhasan sebagai identitas. Perihal ini juga, dapat menggiring pada perbedaan dengan sumber aslinya sehingga terhindar dari unsur plagiarisme. Adapun bentuk transformasinya terletak pada:

- a. Variasi sikap pada tari Yuda Wiyata ditemukan salah satunya pada *keupat*. Posisi tangan yang semula keduanya aktif dengan cara melenggang, dirubah menjadi pasif untuk tangan kiri dengan sikap *bokor singgo* sedangkan tangan kanan tetap melenggang.
- b. Variasi gerak pada tari Yuda Wiyata sebagai sampelnya ditemukan pada gerak *calik sembah*. Semula posisi kaki duduk *jengkeng* kemudian divariasikan dengan bergerak dari jengkeng naik ke posisi *deku*.

3. Inovasi

Tuntutan kreativitas dalam ranah inovasi mencakup pengembangan dari segala aspek,

agar penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada dapat tercapai. Implementasi ranah inovasi pada tari Yuda Wiyata berada pada pengembangan gerak yang dimulai dengan menentukan properti yakni gunungan, *soder* yang dikepang, dan *gada*. Ketiga properti ini, ragam geraknya dieksplor secara inovasi.

Gunungan pada bagian awal digerakkan sesuai maknanya yakni dengan posisi ke atas yang menunjukkan bahwa isi dunia mengarah vertikal pada yang Maha Kuasa. Selanjutnya, untuk mendapatkan pola baru, diinovasi dengan cara digerakkan terbalik ke bawah.

Soder merupakan *handprop* yang selalu digunakan dalam tari tradisi. Kekhasan ini tetap dipertahankan dalam karya ini, tetapi bentuknya dibuat berbeda. Penggunaan *soder* pada tari tradisi biasanya hanya satu lembar sehingga memiliki sifat ringan dan lentur apabila dilempar, *dikepret*, *dikewong*, *ditajong*, dan sebagainya. Berbeda dengan tampilan dan fungsi *soder* yang dibuat dalam tari Yuda Wiyata. Secara tampilan *soder* yang terdiri atas tiga warna merah, kuning, dan hijau dikepang. Kemudian pada bagian ujungnya diberi *rumbe* sekitar 20 cm dengan warna sesuai *sodernya*. Bentuk *soder* yang demikian, lebih padat tetapi sisi kelenturannya tetap ada sehingga secara fungsi dapat diinterpretasi sebagai properti alat perang yang mendukung pada gambaran tarian. Pemakaian *soder* tidak statis dipasang sebagai bagian busana namun bersifat tentatif. Artinya *soder* tidak digunakan dari awal menari tetapi hanya di bagian ke tiga. Untuk kebutuhan inovasi koreografi, *soder* digerakkan dengan berbagai motif, diikat pada badan, dan digerakkan kembali bersama

dengan properti *gada*. Adapun motif *soder* digerakkan dengan teknik dilempar, *dikenyed*, diputar baling-baling, *dipecut*, dan sebagainya disesuaikan dengan gambaran tarian.

Gada merupakan properti yang ketiga untuk memperkuat karakter dan suasana. Sifat *gada* statis dan kaku dimanfaatkan untuk gerak *neunggeul*, *nyabet*, dan *lempar*. Sebagai bentuk inovasi, properti ini digerakkan dengan alternatif lain yakni sebagai alat untuk meloncat, dipegang dengan kedua kaki, digeser dengan satu kaki, dijadikan tumpuan badan dan sebagainya.

KREATIVITAS

Untuk mewujudkan karya seni yang estetik, menurut Ratna (2011 hlm 200) memuat dua sifat mendasar yakni “kesatuan dan keserasian”. Kesatuan dapat dipahami bahwa dalam karya seni terdapat mekanisme antar hubungan di antara medium, hakikat, dan unsur-unsur keindahan. Dengan kata lain, terdapat hubungan yang relevan antara bagian-bagian, tanpa adanya bagian yang sama sekali yang tidak berguna. Keserasian merupakan keseimbangan dalam karya seni bisa dicapai dengan perpaduan antara dua unsur yang sama kuat, sama besar, sama keras, dan atau sebaliknya. Untuk memberikan aksentuasi pada ranah dinamika, perlu menghadirkan unsur penekanan yang mengarahkan pada suatu yang dipandang lebih penting dari yang lainnya. Memberi penekanan pada karya seni merupakan daya tarik tersendiri yang disebut “kekuatan”. Dengan demikian, penekanan ini akan berdampak pada “karakter” karya seni.

Berlandaskan pada prinsip estetika tersebut secara riil membutuhkan teori kreativitas dalam mewujudkan karya seni. Teori ini bermanfaat untuk mengejawantahkan bagaimana tahapan-tahapan atau proses kreatifnya. Mengutip pendapat I Wayan Dibia (2003, hlm. 15-16) bahwa proses kreatif terdiri atas lima tahapan yakni “merasakan, menghayati, menghayalkan, mengejawantahkan, dan memberi bentuk”.

1. Merasakan

Sensing atau merasakan sebagai dasar untuk mengamati peristiwa yang dialami dan dirasakan secara mendalam. Selanjutnya dapat menyadari bagian apa yang bisa ditangkap melalui kesan penginderaan.

Sebagaimana telah dijelaskan di bagian pendahuluan bahwa tari Wayang Sumedang dapat bertahan hidup sekitar 90 tahun lebih, terhitung mulai dari 1940-an sampai 2019. Mengamati keberlanjutan ini menjadi pemicu tumbuhnya rasa kebanggaan dan keinginan yang mendalam untuk ikut berperan serta dalam wilayah pelestarian.

2. Menghayati

Merupakan keberlanjutan dari proses merasakan temuan-temuan menarik melalui penginderaan yang dijadikan pengayaan pengalaman secara pribadi.

Berdasarkan kuantitas kekayaan tari Wayang gaya Sumedang, terdapat salah satu tarian yang sudah dilupakan para pewarisnya yakni tari perang Yuda Wiyata. Tarian ini memiliki keunikan dari tari wayang lainnya apabila ditinjau dari bentuk penyajiannya

sebagai tari perang berpasangan.

3. Menghayalkan

Merupakan proses penginderaan yang ditangkap melalui respon khayalan dan menciptakan khayalan-khayalan lain.

a. Penari Laki-laki

Karya seni yang melibatkan penari laki-laki di era milenium dapat dikatakan semakin jarang. Oleh karena itu, pemilihan penari dengan jenis kelamin laki-laki diharapkan dapat memotivasi generasi muda untuk lebih tertarik pada dunia tari. Peran laki-laki dalam dunia tari sangat penting dengan tetap mempertahankan identitas maskulin sesuai dengan kapasitasnya sebagai laki-laki sejati.

b. Bentuk penyajian kelompok

Ungkapan perang biasanya disajikan oleh dua penari secara berpasangan baik jenis kelamin yang sama maupun berbeda. Namun demikian, karya tari Yuda Wiyata memiliki konsep yang lain yakni diungkapkan dalam bentuk penyajian secara kelompok.

c. Properti

Penggunaan properti menggali dari pola wayang golek yakni dengan menghadirkan koreografi dengan menghadirkan *gugunungan*. Jumlah *gugunungan* sebanyak tiga buah, satu buah berukuran besar dan dua buah berukuran lebih kecil. Bentuk *gugunungan* dibuat lebih elastis dengan memasang benang agar bisa ditarik ulur

antara lurus dan lengkung.

Soder seringkali menjadi properti utama dalam tari tradisi khususnya di Priangan. Oleh karena itu, dalam karya ini penggunaan *soder* tetap dipertahankan namun dicari bentuk lain dengan cara memegang tiga *soder* yang berbeda warna.

Gada sebagai properti yang digunakan dalam sumber tari perang wayang gaya Sumedang. Pengolahan *gada* dieksplor kembali agar lebih variatif dan dinamis untuk menghindari kesamaan dengan sumbernya.

4. Pengejewantahan

merupakan proses penemuan estetis secara integral yang bersentuhan dengan khayalan ke dalam bentuk gerak. Fase tersebut dibagi menjadi beberapa tahap yaitu:

a. Tahap Eksplorasi

Secara eksplisit tahap eksplorasi dalam proses penciptaan seni dijelaskan Martinus Miroto (2017, hlm. 96) sebagai tindakan penjelajahan dengan rangsangan dan target tertentu, misalnya eksplorasi gerak patah-patah, eksplorasi properti topeng, eksplorasi adegan perang dengan sumber gerak silat, dan sebagainya.

Pada tahap eksplorasi, metode yang dilakukan berupa pengamatan terhadap tari Wayang yang ada lingkungan masyarakat Sumedang berkaitan dengan peristiwa kehidupan sosial berupa tingkah laku individu atau kelompok. Selanjutnya menentukan beberapa jenis dan bentuk tari Wayang yang dinilai potensial untuk dijadikan



Gambar 1 : Gugunungan besar
Sumber : Lilis Sumiati 2019



Gambar 2 : Gugunungan sedang
Sumber : Lilis Sumiati 2019

sumber gagasan pada penciptaan tari perang wayang. Pada tahap eksplorasi ini, proses penciptaannya dilakukan melalui penjelajahan gerak (apresiatif dan reproduktif) terhadap bentuk tari Wayang. Selanjutnya memilih dan memilah vokabuler gerak yang sesuai untuk digunakan sebagai materi tari perang wayang.

Bagian awal: mengungkapkan tahap *bubuka* dalam persiapan latihan perang



Gambar 3 : Soder Kepang
Sumber : Lilis Sumiati 2019



Gambar 4 : Gada
Sumber : Lilis Sumiati 2019

dengan menggunakan *gugunungan* yang ditarik oleh tiga orang penari pria. Berdasarkan upaya eksplorasi ini menghasilkan susunan koreografi yang melibatkan satu orang penari *gugunungan* yang berukuran besar dan dua orang penari *gugunungan* berukuran sedang. Properti *gugunungan* yang berukuran sedang dibuat lentur agar dalam pengolahannya tidak statis sehingga bisa dieksplor lebih leluasa.

Bagian kedua: menggambarkan sedang latihan perang diawali ragam gerak *ngalagar*, kemudian diperkuat dengan ragam gerak menggunakan *gagaman/* properti *soder* panjang yang dikepang menyerupai tambang.

Bagian ketiga: menggambarkan perang *campuh* yang mengolaborasikan antara properti *soder* dengan *gondewa*. Untuk mendukung suasana perang ini dipertegas dengan iringan.

b. Tahap Improvisasi

Pada tahap improvisasi, pengalaman merupakan bekal yang sangat diperlukan khususnya di dalam proses pembentukan koreografi. Melalui improvisasi diharapkan para penari mempunyai keterbukaan yang bebas untuk mengekspresikan perasaannya lewat media gerak. Sumandiyo Hadi (2003, hlm. 70) menjelaskan bahwa “improvisasi diartikan sebagai penemuan gerak secara kebetulan atau spontan, walaupun gerak-gerak tertentu muncul dari gerak-gerak yang pernah dipelajari atau ditemukan sebelumnya, tetapi ciri spontanitas menandai hadirnya improvisasi”. Selanjutnya Martinus Miroto (2017, hlm. 95) menjelaskan bahwa “improvisasi merupakan cara menanamkan analisis, materi teoritis ke dalam *soma-psyche* (kebutuhan dalam jiwa)”.

Improvisasi merupakan daya nalar yang munculnya tidak dapat ditentukan, bisa pada proses eksplorasi, evaluasi, atau komposisi dan bahkan pada saat pertunjukan. Penari bisa jadi lupa dengan ragam gerak selanjutnya, untuk mengatasi hal ini diperlukan kecerdasan

berimprovisasi agar tampilan tetap terjaga kualitasnya.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi dalam penciptaan karya seni merupakan kegiatan yang penting dilakukan sebagai ajang untuk mengkaji ulang kualitas dan kuantitas garapan sebelum dipertunjukkan. Perihal ini sebagaimana dipaparkan oleh Iyus Rusliana (2008, hlm. 121) bahwa evaluasi atau penilaian, berarti ada upaya mempertimbangkan atau mengkaji terlebih dahulu agar betul-betul karya tari tersebut memadai untuk disajikan.

Improvisasi yang dilakukan dalam membentuk karya tari Yuda Wiyata pada saat bersamaan dengan kegiatan eksplorasi. Sebagai sampel, dalam merespon *soder* dan *gada*, tubuh penari bergerak berdasarkan kehendak. Kemudian penata tari mengamati dan memberi petunjuk atau arahan agar gerak yang dihasilkan ditingkatkan tenaga, dikurangi ruang geraknya dan atau ritmenya dipercepat atau diperlambat.

d. Tahap Komposisi

Dalam mewujudkan sebuah koreografi memerlukan proses pembentukan atau penyatuan materi tari yang telah ditemukan melalui pengalaman tari sebelumnya baik dalam proses eksplorasi maupun improvisasi. Pada proses komposisi/pembentukan, ragam gerak hasil eksplorasi dan improvisasi kemudian dipilih dan dipilah ragam gerak yang akan ditonjolkan sebagai kekuatan ide dan menjadi ciri khas dalam garapan tari perang wayang gaya Sumedang. Setelah

ragam gerak tersusun, kemudian dipikirkan musik pengiringnya, rias, dan busana yang menunjang terhadap tarian.

Pada tahap ini dilakukan analisis atau seleksi terhadap berbagai elemen estetika tari seperti koreografi, iringan, rias, dan busana. Analisis ini dapat ditempuh melalui beberapa tahapan yaitu:

1) Tahap Sektoral/ Parsial Koreografi

Koreografi yang disusun menjadi tiga bagian ini dianalisis kembali melalui pertimbangan penggunaan tenaga, ruang dan waktu. Ketiga aspek ini sangat penting sebagai penentu terwujudnya dinamika, kerampakan, dan sebagainya.

2) Tahap Sektoral/ Parsial Iringan

Pembentukan iringan tari dibentuk secara parsial dengan berpijak pada struktur koreografi. Namun demikian, jika terdapat ketidak seragaman gerak atau antara koreografi dengan iringan dapat saling menyesuaikan satu sama lain.

3) Tahap Sektoral/ Parsial Artistik

Komponen artistik tari dapat berupa rias, busana, properti, *setting*, dan *lighting*. Semua komponen ini dievaluasi bersama dengan tujuan agar terdapat kesinambungan di antara semua.

4) Tahap Kolektif (*unity*)

Kegiatan menyatukan keseluruhan aspek bentuk koreografi, iringan tari, dan artistik tari. Proses ini membutuhkan keterlibatan berbagai pihak untuk mewujudkan sebuah garapan yang optimal. Pihak-pihak yang terlibat di antaranya penata tari, penata iringan, pelatih tari, penari, dan pangrawit.

5. Memberi bentuk gerak yang berkaitan dengan koreografi yang digabungkan dengan unsur-unsur estetik lainnya.

a. Bentuk Tari

1) Koreografi

Bagian awal: *Bubuka* tarian dimulai dengan ragam gerak yang merespon properti *gugunungan*. Koreografi diawali dengan penampilan satu orang penari memainkan *gugunungan* berukuran besar. Adapun ragam geraknya meliputi;

- a) *Calik jengkeng* kanan, *geber gunungan*, *ngadeg*, kuda-kuda putar *gunungan*, langkah *saruk* kanan loncat *tojós gunungan sonteng* kiri, langkah *saruk* kiri, kuda-kuda *tojós gunungan*, *galeong*, *sonteng* kiri, *seser* kanan putar *gunungan* dengan putar badan ke depan. Pasang, putar *gunungan*, *geber gunungan*; *trisik*.
- b) Pasang kuda-kuda *tojós gunungan* ke atas, *seser* putar *gunungan*; *seser* putar satu putaran penuh; *geber gunungan doyong* depan; pasang kuda-kuda putar *gunungan*, *geber gunungan*, *cindek*, *tojós gunungan*, *geber gunungan*, *trisik*, langkah *saruk trisik*, *tojós gunungan sonteng* ke arah serong kiri depan, *tenjrag*, loncat, putar, *cindek*, loncat keluar panggung.

Disusul dengan dua orang penari memainkan *gugunungan* berukuran sedang. *Gugunungan* didesain lentur sehingga dapat ditarik ulur dengan menggunakan tali. Ketiga penari bergerak saling merespon sampai munculnya empat penari lainnya. Rincian susunan ragam gerak sebagai berikut.

- a) *Calik deku* hadap depan, *ngadeg*, *jengkeng* kanan *geber gunungan*; ayun tangan,



Gambar 6 : Sikap Adeg-Adeg Gunungan Besar dan Kecil
Sumber : Herfan 2019

gengsor 2 kali, putar badan ke arah *gunungan ageung*, *mentang gunungan*.

- b) Loncat masuk panggung, pasang kuda-kuda, *geber gunungan sabeulah* kanan, tangan kiri *ngeupeul*; *sonteng ukel sabeulah* ke arah serong, *sembada*, putar badan, pasang kuda-kuda, *mentang gunungan* serong; kaki silang *galiur* ke depan; hadap belakang *sirig geber gunungan*, hadap depan *tenjrag*, *trisik*

Bagian tengah: ditampilkan empat orang penari yang menggambarkan kegagahan para *wadyabalad*. Pada bagian *keupat*, masuk lagi dua orang penari, sehingga pada bagian ini ditetapkan untuk menampilkan enam orang penari. Koreografi pada bagian ini berupa ragam gerak tari Wayang gaya Sumedang yang sudah divariasikan sebagai berikut.

- a) Masuk dari arah serong kanan depan, *keupat gengsor* mundur, *barangbang murag*, *ngadeg*, putar badan, *cindek pocapa*; langkah mundur, langkah *saruk* maju, putar badan ke arah *gunungan*, *tenjrag nyawang* kanan; *capang* kiri *doyong* depan, putar badan kaki silang *nyawang* kanan, langkah *saruk* loncat kiri, *cindek*, *sembada* bahu kanan, *trisik*. *Ukel* kembar,



Gambar 7 : Sikap Duduk Capang Kiri
Sumber : Herfan 2019

cindek pasang, keupat sabeulah kendor 2 kali, keupat sabeulah anca, trisik, keupat sabeulah kendor.

- b) Posisi 2 baris dengan motif gigi walang, *keupat sabeulah kendor, sonteng kanan lontang kanan atas, rokok kanan, putar badan, cindek pocapa sembada kanan atas, galeong, cindek sonteng kanan lontang kanan atas. Mundur obah tak-tak, cindek, sembah, calik ningkat kiri, capang kiri, rokok kanan, kait, kepeng, gilek kanan, cindek. Kepala cengkat, ukel kanan, ukel kiri, ngumisan, kepeng, gilek kanan, cindek. Kepala cengkat capang kiri, barangbang murag, rokok kanan, kait, kepeng, gilek kanan, cindek. Kepala cengkat, samburan kanan doyong depan, ukel bentik kembar, calik ningkat kiri, sembah godeg, kepala cengkat, kepeng, gilek kanan, cindek. Kepala cengkat capang kiri, gengsor, rokok kanan, putar badan, gengsor rokok kanan, cindek calik kembar, ngadeg pasang pocapa.*
- c) *Adeg-adeg: Capang kanan, sumpingan kiri sonteng kanan, nyawang kanan, cindek pasang pocapa sembada kanan, ukel kembar, capang kiri, capang kanan, sumpingan, ukel kanan sembada atas, cindek pasang pocapa, sembada kanan, sembada olah boyok, gedig kanan tumpang tali, gedig kiri buka tangan, gedig kanan sumpingan kiri, nyawang kanan, cindek pocapa sembada kanan, galieur kanan, sumpingan kiri, nyawang kanan, cindek pocapa sembada kanan.*
- d) *Laraskonda: Langkah mundur ukel kembar, cindek pasang pocapa, gedig kanan tumpang tali, gedig kiri buka tangan, ukel capang kanan pasang pocapa. Gedig kiri tumpang tali, gedig kanan buka tangan, ukel capang kanan pasang pocapa. Gedig kanan tumpang tali, gedig kiri buka tangan, cindek. Tangan baplang kanan, mincid ayun tangan kanan sambil mundur 6 kali, gedut olah boyok kanan-kiri, mincid gigir capangan, cindek pasang pocapa.*
- e) *Jangkung Ilo: Gedig kanan buka tangan, gedig kiri mahkutaan, gedig kanan mahkutaan, cindek pasang pocapa, nyawang kiri sirig, cindek pasang pocapa sembada kiri. Langkah saruk loncat, gedig kiri mahkutaan, gedig kanan sembada kanan, cindek pasang pocapa, nyawang kanan sirig, cindek calik kembar nyawang kanan. Gedig kanan buka tangan, gedig kiri mahkutaan, langkah saruk kiri mahkutaan, cindek pasang pocapa kanan, trisik. Gedig kiri buka tangan, gedig kanan mahkutaan, pasang pocapa sembada kanan, pasang pocapa sembada kiri obah taktak, nyawang kiri sirig.*
- f) *Ngayun: Ukel kembar, cindek pasang pocapa, ngayun tangan 6 kali*
- g) *Gedut Tepak Bahu: Gedut tepak bahu kanan, langkah saruk kanan, kepret kanan jampanaan/ Gedut tepak bahu kiri, langkah saruk kiri, kepret kiri jampanaan. Cindek calik kembar, tumpang tali meuncit, godeg.*

h) *Mincid*: *Ngadeg pasang pocapa ukel kembar, gedig kanan tumpang tali, gedig kiri buka tangan, gedig kanan ukel sembada kanan, lakukan mincid ini 3 kali. Canon tumpang tali, buka tangan, ukel sembada putar badan, cindek.*

i) *Pola Bebas*: *Samburan kanan, ukel sumpingan kanan, ukel sumpingan kiri, ukel sumpingan kanan, samburan kanan, cindek pasang pocapa sembada kiri, sirig, tenjrag, rokok kanan, langkah silang mundur, kait kaki putar badan, loncat kembar lontang kanan atas, backroll, ngadeg, samburan kanan, gensor ukel sumpingan, putar badan, ngadeg, samburan kanan, putar badan. Canon ukel bentik kembar, angkat penari belakang, calik putar badan, ngadeg, cindek nyawang kanan, ngadeg, jalan, trisik keluar panggung.*

Bagian akhir: Ragam gerak berikutnya menggunakan properti *soder* yang berbentuk kepangan dari tiga warna yakni kuning, orange, dan hijau. Kemudian disusul dengan koreografi yang menggunakan properti gada.

a) *Ngolah Soder*: dua orang penari (Nugi & Gugum) masuk panggung, *gedig* loncat 2 kali *banting* silang *soder*, putar badan, *cindek pocapa*, baling-baling *soder*, loncat *pecut soder*, *galeong* putar badan, *cindek pocapa* kaki kanan di depan arah hadap serong, *ngalung soder*, *ngiket soder obah tak-tak*, putar badan buka *soder*, loncat sonteng *pecut soder* kembar, keluar panggung. Satu orang penari (Tri); Masuk panggung, *ngadeg ajeg sembada lontang* atas, tangan kiri *ngepeul soder*;



Gambar 8 : *Bentang soder*
Sumber : Herfan 2019

cindek pasang kuda-kuda, kewong soder kiri-kanan; cindek pasang pocapa mengpeng soder, ajeg, rengkuh, seser miring; kewong soder, buka-tutup soder, kepret soder; rengkuh-ajeg-rengkuh, kepret soder kiri, ngeupeul; cindek, ngayap soder kanan, ajeg, alung soder; calik jengkeng kanan; ngayap soder kanan, alung soder, manteng soder, ridong soder kiri, manteng soder kiri, galier soder kiri, ridong soder kanan, manteng soder kanan, pecut soder; ngadeg, putar badan; kepret soder kanan, ngurut soder, manteng soder atas. Masuk lagi satu orang penari (Galang); Masuk panggung, ngadeg ajeg; calik jengkeng kiri, tangan kiri ngeunteung soder, tangan kanan ngusap soder, ngeupeul soder, alung soder; ngadeg, cindek pocapa kanan, kepret soder kanan; ngayap soder kanan, mengpeng soder; langkah saruk kanan 3 kali; putar badan; cindek pasang pocapa kiri, ngeunteung soder, obah tak-tak, ajeg, manteng soder, pecut soder; ngadeg, putar badan; kepret soder kanan, ngurut soder, manteng soder atas. Guntara; Masuk panggung loncat; backroll; baling-baling; sleding, putar badan, ajeg; cindek pasang kuda-kuda; ajeg, alung soder kanan; loncat kembar; sleding; baling-

baling; *emprak*, *alung soder*, *mengpeng soder*; *ngadeg calik deku* kanan, tangan kanan *nyawang*, tangan kiri *ngeupeul soder*; *alung soder* kanan, *calik deku silang*, *handsup calik deku* kanan, *mengpeng soder*; *ngadeg*, putar badan, *pecut soder*; putar badan kiri, *ngalung soder*, *trisik*. Geral; Masuk panggung loncat; *rollup* di atas punggung; baling-baling; *sleding*; *calik kembar*; loncat *sabeulah* kanan; baling-baling; *cindek* pasang kuda-kuda; *sembada lontang* atas; putar badan kiri; *cindek* pasang kuda-kuda; baling-baling; ambil *soder*, *handsup*; *cindek* pasang kuda-kuda; putar badan kiri; *emprak*, *alung soder*; *ngadeg calik deku* kanan, *manteng soder*; *ngadeg ajeg alung soder*, putar badan kiri; *sonteng* ke bahu lawan, *manteng soder*; putar badan kanan; *ajeg*; putar badan *ngalung soder*, jalan. Tri & Galang; *Cindek* pasang kuda-kuda, *manteng soder* atas; *manah soder* kiri, *manah soder* kanan; *alung soder* kiri; *ngayap soder* kembar pasang kuda-kuda; *ukel kewong soder* kanan; *ajeg kewong soder* kembar; *ukel kewong soder* kanan pasang kuda-kuda; *ajeg*; *sonteng* kiri *ukel soder* kiri; putar badan; jalan.

b) *Lalamba Soder*: *Ngadeg ajeg manteng soder* atas, *soteng* kanan, *najong luhur* kanan, *cindek* pasang kuda-kuda, *ajeg-rengkuh*, *seser galeong manteng soder* atas, *ajeg*, *cindek*, *galeong* kanan *manteng soder* atas, *ajeg*, *cindek*; *ngadeg*, *alung soder* kanan; *cindek* pasang *pocapa*, *ngayap soder*; *ajeg mengpeng soder*; *calik silang alung soder* kanan; *ajeg*, putar badan kiri *mengpeng soder*; *alung soder* kanan; *kewong soder*

kembar sonteng kiri; pose. *Ajeg*; putar badan kiri; *cindek* pasang *pocapa*, tepak bahu kiri, *kewong soder* kanan lurus, *ajeg-rengkuh*, *gilek obah tak-tak*, *cindek torso* ; putar badan kiri silang kaki *sabeulah*; baling-baling; *candak soder* lawan; *alung soder* lawan.

c) *Perang Soder*: *Rollup*; loncat *sabeulah* kanan; baling-baling; *calik deku* kiri, ***ngeupeulan soder***; baling-baling *ulin soder*; loncat kembar *pecut soder* atas; *ngadeg*; putar badan; *mentang soder* kembar atas; *ngiket soder*; *tenjrag*; *lageday* kanan; *galeong* baling-baling; *nankep gada*.

d) *Perang Gada*: Langkah kanan putar balik, pasang kuda-kuda, *jawil gada*; putar balik, loncat kanan *sabeulah*, baling-baling, *standup tajong* kanan atas; *trisik*; pose seperti kereta kencana; *cindek neunggeul gada*; *trisik*; pasang *ngalaga*; langkah *teundeut* 3 kali kanan-kiri-kanan; *sleding*; langkah silang *teunggeul* bumi; loncat kiri *sabeulah* hadap belakang; langkah silang *teunggeul* bumi; loncat kanan *sabeulah*, putar badan; langkah silang *teunggeul* bumi; pasir *muih*; *sleding*, baling-baling; *emprak* kanan, tangan kanan lurus disamping, tangan kiri *ngeupeul*, *obah tak-tak* naik turun 3 kali, ayun tangan kanan lurus ke depan; seser kaki kanan, geser *gada*; putar kaki, *barangbang murag*; *cindek*, *ngadeg*, silang kaki kiri ke depan, *calik* putar badan; *nyandak gada ku sampean*; *backroll*; *calik sila*; *backroll*; *ngadeg*, putar badan baling-baling; *cindek* pasang kuda-kuda, *tenjrag*. Langkah kanan *teunggeul gada*; langkah

kiri giwar; langkah kanan, loncat sonteng kiri, neunggeul gada; langkah saruk kiri, giwar; langkah kanan serong kanan belakang, nojos gada; langkah saruk kanan serong kanan depan; calik kembar; loncat kembar, teunggeul gada; calik; baling-baling.

- e) *Teunggeul – Giwar: Atas; Pasang pocapa kanan, teunggeul gada; cindek, kateunggeul putar badan; ajeg, pasang kuda-kuda; langkah kanan ke belakang, pasang pocapa kiri; silang ngalung gada; langkah saruk loncat kanan; balik badan; neunggeul gada bawah; pateunggeul-teunggeul; trisik putar; cindek; kateunggeul putar badan; ngadu silang gada; silih dorongan; kateunggeul, calik, baling-baling; ajeg, sonteng kiri, nojos gada ke serong kiri depan, tangan kiri lontang atas; langkah saruk kiri ke belakang; loncat kembar; calik kembar; ngadeg, neunggeul gada; cindek, pasang pocapa kanan, nojos gada ke serong kanan depan, lontang kiri atas. Putar balik badan; calik ningkat kanan teunggeul bumi; kateunggeul; backroll; ngadeg ajeg; langkah kanan, pasang ngait silang gada; trisik putar. Bawah, Calik jengkeng kanan, giwar; cindek, neunggeul gada; ngadeg, ajeg, pasang kuda-kuda; langkah kanan ke belakang, pasang pocapa kiri; silang ngalung gada; langkah saruk loncat kanan; balik badan; neunggeul gada bawah, pateunggeul-teunggeul; cindek; neunggeul gada; ngadu silang gada; silih dorongan; neunggeul, putar badan; pasang pocapa kiri, nojos gada ke serong kiri depan, tangan kiri lontang*



Gambar 9 : *Adeg-Adeg Kepeng Gondewa Soder*
Sumber : Herfan 2019

- atas; rubuh; baling-baling; giwar sampean kanan; ngadeg, emprak kiri; ngeupeul gada atas, tangan kiri bentik nangreu ke serong kanan depan. Baling-baling; calik deku kiri, pasang gada kanan; neunggeul gada; ngadeg, ajeg; langkah kanan, pasang ngait silang gada; trisik putar.*
- f) *Ngahijikeun gada; langkah teundeut putar 4 kali, kanan-kiri-kanan-kiri; balik badan, silang kaki; ngahijikeun gada nyawang kanan; langkah saruk kiri loncat; ngalaga, ngaleupaskeun soder, ngaitkeun soder; langkah kanan, calik silang, alung soder ke tengah; ngadeg, pasang kuda-kuda, ngalungkeun soder; tenjrag kiri, pecut soder kiri; putar badan; ajeg; loncat kembar, ngalungkeun soder ke serong kiri depan; calik kembar; baling-baling; ngadeg; ajeg; mentang soder atas, langkah teundeut 5 kali, kanan-kiri-kanan-kiri-kanan; saruk kanan 2 kali, balik badan; tenjrag kembar; gengsor 2 kali, kanan-kiri; baling-baling; ngadeg, ajeg; ngalung soder ke serong kiri depan; maju langkah teundeut 3 kali; ngalaga yudawiyata.*

2) Iringan Tari

Yuda Wiyata adalah sebuah tarian yang

tergolong kepada tari tradisi, sehingga peran *waditra Kendang* dan *patren-patren* tradisi *Gamelan Pelog Salendro* sangat kental. Bahkan *gending-gending* yang digunakannya pun adalah *gending-gending* tradisi gamelan. Oleh karena pada kesempatan ini merupakan rekonstruksi dari tarian *Yuda Wiyata*, konsep musik *Yuda Wiyata* direkonstruksi dan ditafsir ulang, sehingga mewujudkan garap komposisi musik yang “baru”. Instrumen yang digunakan menggunakan seperangkat *Gamelan Pelog Salendro*, yang terdiri dari *waditra Saron, Demung, Peking, Bonang, Rincik, Selentem, Kenong, Goong, Gambang, Rebab,* dan *Kendang*; serta dilengkapi dengan vokal-vokal tradisi Sunda. Konsep yang diusung bahwa kehadiran musik tidak hanya sebagai pemandu irama, tempo, ritme, dinamika, dan aksentuasi gerak, akan tetapi berfungsi pula sebagai ilustrasi yang mewujudkan kesan-kesan tertentu. Oleh karena itu, konsep *parallel* dan *kontrafung* adalah bagian dari garapan ini. Konsep *parallel* adalah kesamaan antara ritme, tempo, irama tarian dengan ritme, tempo, dan irama musik. Adapun konsep *Kontrafung* adalah konsep yang membedakan antara ritme, tempo, irama tarian dengan ritme, tempo, dan irama musik, tetapi masih dalam satu harmoni.

Struktur musik berbagai menjadi tiga bagian pokok, di antaranya introduksi, isi, dan penutup. Introduksi merupakan komposisi *gending* yang berirama kering (cepat), yang menimbulkan kesan dinamis. Bagian isi digarap dengan beraneka ragam bentuk dan irama, di antaranya komposisi Vokal bebas metrum, komposisi instrumen gamelan



Gambar 10 : Rias nampak depan
Sumber : Herfan 2019

dalam irama *lalamba*, komposisi Instrumen gamelan dalam irama *Sawilet*. Bagian penutup merupakan penggabungan antara vokal dan instrumental, dengan irama yang dinamis.

3) Rias

Rias pada tarian ini bersumber dari tari wayang untuk karakter satria *ladak* yang terdapat penebalan pada bagian garis alis *jedig/ngajedig*, kening pasung titik, kumis *bablang*, dan jambang *mecut kandel*.

4) Busana

Bentuk busana pada garapan ini masih berpijak pada tradisi yang divariasikan pada bagian-bagian tertentu. Untuk penjelasan busana ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian kepala, bagian pinggang ke atas, dan bagian pinggang ke bawah. Pada bagian kepala mengenakan dua buah *iket* yang dibentuk menyerupai *makuta*. Bagian pinggang ke atas memakai baju *kutung* berwarna merah yang dipadukan dengan rompi berwarna hitam, pergelangan tangan memakai *geulang* yang terbuat dari kain berwarna hitam yang dihiasi dengan ornament berwarna emas. Kemudian pada bagian pinggang ke bawah mengenakan celana *sontog* warna merah,



Gambar 10 : Busana nampak depan dan belakang
Sumber : Herfan 2019

sinjang dodot bermotif *rereng* hijau dan *rereng* coklat, *benten*, *soder* berwarna kuning, *orange*, dan hijau yang dikepeng menjadi satu, *kewer* berwarna krem dengan *ornament* merah yang dimodifikasi ukurannya lebih panjang, stagen lilit merah, sabuk hitam, dan gelang kaki. Tatacara pemasangan busana dan aksesoris dimulai dengan pemakaian baju *kutung*, rompi, dan celana *sontog*. Tahap berikutnya pemasangan *sinjang dodot* yang melingkar di bagian pinggang sampai pertengahan paha. Untuk menahan *sinjang* agar tidak melorot, dililit dengan tali terlebih dahulu kemudian dipasang *benten/epek*. *Kewer* dipasang sebelah kanan menyatu dengan *beubeur*. Bagian pergelangan/ mata kaki mengenakan aksesoris gelang kaki.

b. Isi Tari

Isi tarian dalam karya seni merupakan

prinsip-prinsip secara tersirat yang dapat ditangkap oleh rasa dan nalar. Rasa dan nalar pada gilirannya berfungsi untuk menerjemahkan pesan untuk diimplementasikan dalam mengisi kehidupan. Dengan kata lain, isi tarian hanya dapat dipahami dengan menerjemahkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya seperti konsep-konsep kerohanian, simbolisme, spiritualisme, dan sebagainya.

Isi tarian dalam tari Wayang prinsipnya sama yakni mengungkapkan tentang internal tarian yang tidak kasat mata. Sifat isi tarian mengarah pada sentuhan rasa terkait dengan ajaran hidup. Perihal tersebut sebagaimana dijelaskan Iyus Ruslana (2016, hlm. 163) bahwa “isi tarian yaitu mengemban misi moral ke arah tuntunan hidup”. Adapun aspek-aspek yang terkait dengan isi tarian dan implementasinya terhadap tari Yuda Wiyata di antaranya:

1) Latar Belakang Cerita

Latar belakang cerita merupakan relasi antara cerita dengan tokoh atau jabatan yang menginspirasi terbentuknya karya seni. Berbicara mengenai karya tari Yuda Wiyata, sebagai sumber ceritanya mengambil kisah Mahabharata pada bagian para prajurit yang sedang mengasah keterampilannya untuk mempersiapkan perang Barata Yuda

2) Tema dan Gambaran

Gambaran tarian yaitu mengungkapkan suatu peristiwa yang berkaitan dengan perasaan atau momentum yang dialami. Adapun tema merupakan intisari atau pokok masalah

yang terkandung dalam gambaran tariannya. Dengan demikian, tarian ini menggambarkan para *wadyabalad Amarta* sedang berlatih perang demi mempersiapkan diri menghadapi perang Bharatayuda. Berpijak pada gambaran tarian tersebut maka temanya mengenai kesiagaan para *wadyabalad*.

3) Nama Tarian

Nama tarian fungsinya sebagai identitas untuk membedakan dengan yang lainnya. Nama tarian dalam tari wayang biasanya berlandaskan kepada nama tokoh, nama julukan, dan nama jabatan. Berkaitan dengan karya ini, nama tariannya yakni Yuda Wiyata yang bermakna Yuda berarti perang dan Wiyata berarti prajurit. Dengan demikian, arti secara menyeluruh Yuda Wiyata adalah prajurit yang sedang berlatih perang

4) Karakter

Karakter yang terdapat dalam tari Wayang Priangan berorientasi pada Wayang golek, yang terbagi menjadi dua jenis kelamin yaitu putri dan putra. Karakter jenis tari putri di antaranya putri *lungguh* dan putri *ladak*. Karakter jenis tari putra meliputi: satria *lungguh*, satria *ladak*, *monggawa balad*, *monggawa lungguh*, *monggawa dangah*, *danawa patih*, dan *danawa* raja. Penetapan karakter pada tarian ini berpijak pada salah satunya yakni *monggawa*. Namun demikian, penggunaan ruang, tenaga, dan waktu diungkapkan secara variasi antara yang lemah, sedang, dan kuat.

Perihal ini, untuk mengusung dinamika dan suasana agar tidak monoton.

5) Unsur Filosofis.

Tari Wayang merupakan personifikasi dari Wayang Golek termasuk nilai filosofisnya. Sebagaimana diketahui bahwa pertunjukan wayang menurut Cahya Hedi (2016, hlm. 127) dipandang sebagai etalase nilai dan norma kehidupan yang di dalamnya memuat aspek-aspek nilai spiritualitas, moralitas, dan nilai-nilai normatif lainnya. Demikian halnya dengan seni pertunjukan, khususnya tari Wayang tidak sekedar menawarkan tontonan yang berfungsi untuk konsumsi lahir manusia. Dibalik tontonan seyogianya tersirat pula nilai-nilai yang bermakna sebagai tuntunan hidup untuk menyirami kesejukan batin. Tuntunan inilah yang kerap kali disebut sebagai unsur filosofis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa unsur filosofis dimaksudkan sebagai cermin, pandangan atau tuntunan hidup menuju kebahagiaan lahir dan batin (Iyus Rusliana, 2012 hlm 31).

Makna yang terkandung dalam tari Yuda Wiyata menawarkan nilai-nilai kewaspadaan diri terhadap ancaman yang mengintai di lingkungan kita dan siap siaga dalam memerangi hawa nafsu.

PENUTUP

Karya tari Yuda Wiyata yang terinspirasi

oleh bentuk tari Wayang Sumedang, berhasil diwujudkan dengan menggunakan pendekatan rekonstruksi, transformasi, dan inovasi. Rekonstruksi seni lebih kepada penggalian kesenian yang sudah punah agar kembali hidup seperti semula. Transformasi merupakan kreativitas yang terbatas pada pola penambahan variasi sikap maupun gerak. Inovasi adalah pengembangan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya.

Implementasi tiga pilar tersebut terhadap penciptaan tari Yuda Wiyata sebagai berikut.

1. Ranah rekonstruksi terdapat pada bagian kedua dengan cara mengambil beberapa bagian ragam gerak khas tari Wayang gaya Sumedang.
2. Ranah transformasi diterapkan pada bagian kedua, dengan cara mengembangkan variasi sikap, gerak, dan pola lantai dari sumber yang ada.
3. Ranah inovasi terdapat pada bagian awal dengan merespon tiga buah *gugunungan* dan bagian akhir yang menggunakan properti *soder* dan *gada*.

Apabila dipersentasekan maka rekonstruksi dan transformasi 25%, sedangkan inovasi mencapai 75%. Dengan demikian, karya tari Yuda Wiyata dapat dikatakan terhindar dari plagiarisme dari karya-karya tari lainnya.

Bentuk penyajian berupa tari kelompok bertema yang dibawakan oleh tujuh orang penari laki-laki. Bentuk ungkapannya memiliki makna bahwa dalam mengisi kehidupan harus tetap waspada terhadap serangan dan

segala ancaman serta dapat mengendalikan hawa nafsu. Selain itu, penetapan laki-laki sebagai penari berpijak pada gambaran tarian yang diusung sebagai *wadyabalad*. Kemudian ada muatan *massage* yang disampaikan bahwa dalam kehidupan sehari-hari penari laki-laki harus tetap maskulin. Melalui tari Yuda Wiyata, baik penari maupun penonton diharapkan dapat memperbaiki fenomena negatif yang sedang semarak dan dapat terkikis serta kembali pada jati diri seorang laki-laki sesuai kodratnya.

* * *

Daftar Pustaka

- Dibia, I Wayan. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati*. Terjemahan. Jakarta: Ford Foundation dan MSPI.
- Hadi, Y. Sumandiyo. (2003). *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: Lembaga Kajian Pendidikan dan Humaniora Indonesia.
- Hedi, Cahya. (2016). Nilai, Makna, dan Simbol dalam Pertunjukan Wayang Golek sebagai Presentasi Media Pendidikan Budi Perkerti. Dalam *Jurnal ilmiah seni budaya Panggung* Vol. 2 No. 2 Juni. Bandung: LPPM ISBI Bandung.
- Herawati, Kezia Putri. (2018). Rekonstruksi Tari Bhedaya Endhol-endhol di Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat. Dalam *Jurnal ilmiah seni budaya Panggung* Vol. 28 No. 2 Juni. Bandung: LPPM ISBI Bandung.
- Miroti, Martinus. (2017). *Riset Artistik-Koreografi di Lingkungan Akademis* (dalam Karya Cipta Seni Pertunjukan). Yogyakarta: JB Publisher.
- Nalan Arthur S. (2008). *Seni Pertunjukan untuk Semua Orang: Konsep Perlakuan*

- dan Pewarisan. dalam Tradisi sebagai Tumpuan Kreativitas Seni, Bandung: Sunan Ambu Press.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2011). Estetika Sastra dan Budaya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusliana Iyus. (2016). Wayang Dalam Tari Sunda Gaya Priangan. Dalam Jurnal ilmiah seni budaya Panggung Vol. 26 No. 2 Juni. Bandung: LPPM ISBI Bandung.
- . (2012). Tari Wayang. Bandung: Jurusan Tari.
- . (2008). Wayang dalam Tari Sunda dalam Tradisi sebagai Tumpuan Kreativitas Seni. Bandung: STSI Press.
- Saini KM. 2008. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung dan Infrastruktur Kesenian di Jawa Barat, dalam Tradisi sebagai Tumpuan Kreativitas Seni. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Sumiati, Lilis. (2015). Purpose of Art Dan Kontribusinya Dalam Transformasi Budaya (Studi Kasus: Tari Jayengrana). Dalam Jurnal ilmiah seni budaya Panggung Vol. 25 No. 1 Maret. Bandung: LPPM ISBI Bandung.