

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses pembuatan buku ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pada budaya Dayak Ngaju, terutama dalam melestarikan cerita rakyat seperti cerita rakyat *Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit*. Buku ini menggunakan *Concept Art Game* sebagai media komunikasinya. Tujuan utama pembuatan buku ini adalah untuk memperkenalkan cerita rakyat *Bawi Kuwu* kepada khalayak menggunakan media yang modern dan menarik. Selain sebagai sarana memperkenalkan cerita rakyat melalui karya visual, buku ini juga berfungsi sebagai konsep perancangan *video game*, di mana *Concept Art Game* yang ada dapat digunakan sebagai referensi dan panduan dalam pengembangan *video game* yang mengangkat cerita rakyat sebagai latar belakangnya.

Gaya ilustrasi dalam buku ini menggunakan gaya semi realisme dengan teknik *digital painting* dan *matte painting*. Visual yang dihasilkan dalam perancangan ini menggabungkan beragam ornamen khas budaya Dayak Ngaju dengan unsur-unsur konsep visual dan elemen fantasi. Dalam perancangan konsep game, ornamen, desain karakter, lingkungan, dan elemen-elemen lainnya digabungkan untuk menciptakan buku ini sebagai Buku *Concept Art Game* atau *Artbook*.

Seluruh data yang dikumpulkan oleh penulis dibahas melalui bahasa visual melalui ilustrasi konsep game agar terlihat menarik dan dapat menjadi dasar dalam pembuatan *video game* di masa depan. Desain karakter dan visual yang dihasilkan

merupakan interpretasi penulis berdasarkan data yang diperoleh, sehingga tidak sepenuhnya merepresentasikan realitas. Melalui perancangan ini, diharapkan buku ini dapat menjadi sumber pembelajaran bagi desainer, terutama Konsep Artis yang ingin memasuki industri kreatif, serta dapat digunakan oleh para pengembang untuk membantu dalam proses pengembangan *video game*, terutama yang mengangkat tema cerita rakyat. Buku ini juga diharapkan dapat menjadi sumber literasi dalam penciptaan media baru dan sebagai sarana untuk melestarikan dan memperkenalkan budaya secara luas.

B. Keterbatasan

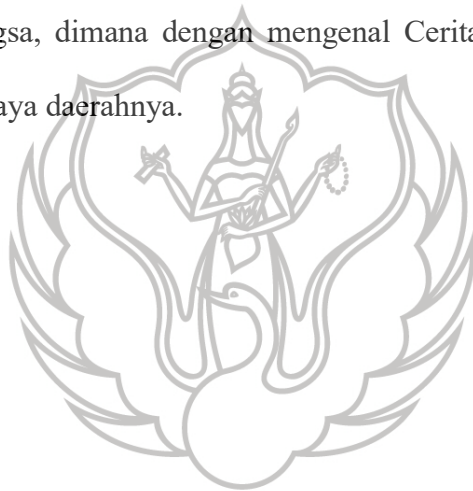
Salah satu tujuan dari perancangan ini adalah sebagai referensi bagi para *concept artist* dalam penerapan karya *concept art game* sebagai media yang dapat digunakan untuk mengumpulkan *funding* dalam upaya untuk mewujudkannya sebagai *Video Game*. Salah satu cara pengumpulan *funding* adalah melalui media *Kick Starter*, yaitu dengan memamerkan hasil produk penciptaan *artbook* untuk menarik *investor* dalam berinvestasi mengumpulkan dana yang akan dipergunakan sebagai biaya produksi pembuatan *Video game*. Namun dalam perjalanannya terdapat keterbatasan waktu dalam mencapai tujuan ini, sehingga tujuan ini belum dapat diaplikasikan dan diterapkan.

C. Saran-saran

Buku yang berisikan *Concept Art* dari Cerita Rakyat *Bawi Kuwu* ini masih belum menampilkan bentuk visual secara utuh dan lengkap dimana masih terdapat banyak kekurangan pada detail-detail aksesoris, aset pendukung dan

environmentnya, dikarenakan keterbatasan tenaga, waktu dan biaya yang dialami peneliti menjadikan penelitian ini masih kurang sempurna. Namun begitu diharapkan dengan terwujudnya perancangan ini dapat mentrigger kreator lain, sehingga nantinya akan lebih banyak lagi ide-ide kreatif yang bermunculan dalam memperkenalkan Cerita Rakyat, dari beragam media seperti film dan animasi.

Cerita Rakyat syarat akan pesan moral dan kental akan pengenalan budaya, dengan merawat kelestarian Cerita Rakyat, kita juga turut menjaga lestariannya Budaya, pengenalan Cerita Rakyat dalam bentuk media yang menarik dan modern merupakan cara yang diharapkan dapat menarik bagi para target audiens yaitu anak muda penerus bangsa, dimana dengan mengenal Cerita Rakyat dapat memupuk kecintaan akan budaya daerahnya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Andang Ismail. (2007), *Educational Games*. Yogyakarta : Pilar Media
- Auteursdomein, Stichting. (2013), *Standard Certificate of Uniqueness*, Auteursdomein, Amsterdam.
- Costikyan, Greg. (2013), *Cambridge. Uncertainty in Games*. MA: The MIT Press
- Danandjaja, James. (1986), *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-lain*, Pustaka Grafitipers, Jakarta.
- Dillon, Teresa. (2005), *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK: Futurelab prototypr context paper : Adventure Author
- Iper, Dunis. (2009), *Cerita Rakyat Daerah Kalimantan Tengah dalam Bahasa Dayak Ngaju – Indonesia 1*, CV. Anugerah Indah Mandiri, Palangka Raya.
- _____. (2009), *Cerita Rakyat Daerah Kalimantan Tengah dalam Bahasa Dayak Ngaju – Indonesia 2*, CV. Anugerah Indah Mandiri, Palangka Raya.
- _____. (2009). *Cerita Rakyat Daerah Kalimantan Tengah dalam Bahasa Dayak Ngaju – Indonesia 3*, CV. Anugerah Indah Mandiri, Palangka Raya.
- Kumar, Vijay. (2013), *101 Design Methods: A Structured Approach For Driving Innovation In Your Organization*, Canada, John Wiley & Sons, Inc.
- Kusrianto, Adi. (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- Maharsi, Indiria. (2016), *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Maunati, Yekti. (2006), *Identitas Dayak, Komodifikasi dan politik Kebudayaan*, LKIS, Yogyakarta.
- Melissinos, Chris & O'Rourke, Patrick. (2012), *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*, Welcome Books, New York.
- Riwut, Nila. (2003), *Tjilik Riwut Sanaman Mantikei. Manaser Panatan Tatu Hiang. Menyelami Kekayaan Leluhur*, Pusaka Lima, Palangka Raya.
- Schell, Jesse. (2018), *The Art of Game Design A Book of Lenses*, CRC Press, New York.
- Wijono, AMZ. (1998), *Masyarakat Dayak Menatap Hari Esok*, Grasindo, Jakarta.

Jurnal dan Penelitian:

Daniartana H, Lejar. (2019), *Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Suku Malind*, Tesis, Pascasarjana Institute Seni Indonesia, Yogyakarta.

Darmayanti, Fitria (2017), *Perancangan Buku Ilustrasi Kearifan Lokal Sedulur Sikep Karangrowo Undaan Kudus*, Tesis, Pascasarjana Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Dwi W, Heru & Zacky, Aznar. (2020), *Perancangan Artbook untuk meningkatkan Awareness Masyarakat terhadap Kelangkaan Fauna Indonesia*, Jurnal DKV Adiwarna, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Vol 1, No 16, Surabaya.

Gilang P, Putu. Saindra S, Gede & Windu A K, Made. (2020), *Panji Sakti "The King of Buleleng": Game 3D Cerita Rakyat Berbasis Desktop*, Prodi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Vol 1, No 2, Buleleng

Wahyu J, Vinsensnsius. Nirmana, Aditya & Pramudya P P, Bintang. (2021), *Perancangan Artbook Tentang Redesain Karakter Hanuman dalam Bentuk Populer Sebagai Pengayaan Keragaman dalam Pengembangan Budaya dan Tradisi*, Universitas Ma Chung, SAINSBERTEK Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi Vol. 2 No. 1 DKV, Malang

Informan:

Pebruarison Lampang S Tandang S. Sn., M. Si (53 th.) pegawai Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Palangkaraya, Seniman Pelukis, Pengamat Kebudayaan dan Orang Asli Suku Dayak Ngaju, wawancara tanggal 9 Juni 2023, melalui aplikasi zoom meeting.

Webtografi:

<https://www.adobe.com/uk/creativecloud/illustration/discover/video-game-concept-art.html>

<http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbaltim/sandung-bawi-kuwu-tumbang-rakumpit/>

<https://palangkaraya.go.id/sandung-bawi-kuwu/>

<https://kec-rakumpit.palangkaraya.go.id/profil/>

<https://mmc.kalteng.go.id/berita/read/1848/baju-sangkarut-pakaian-khas-kaum-adam-suku-dayak-ngaju>

<https://mediacenter.palangkaraya.go.id/duhung-senjata-khas-tertua-suku-dayak/>

<https://rimbakita.com/suku-dayak/>

http://rizkynayar200990.blogspot.com/2016/08/tato-dayak-ngaju_21.html

<https://agate.id/2023/04/14/game-concept-art-the-first-step-in-bringing-a-game-to-life/>

<https://www.gamedeveloper.com/business/function-is-form-i-moon-hunters-i-and-art-books-as-game-design>

<https://glints.com/id/lowongan/conceptual-design-adalah/#.ZGrv43ZByBJ>

<https://www.jawapos.com/aplikasi/01230854/indonesia-masih-jadi-pasar-industri->

game-lokal-sulit-maju

<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190425073936-37-68717/ini-alasan-perusahaan-game-ri-kalah-saing-dengan-asing>

<https://tambahpinter.com/pakaian-adat-kalimantan-tengah/>

<https://www.adatindonesia.org/pakaian-adat-kalimantan-tengah/>

<https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-kalimantan-tengah/>

<https://www.celebes.co/borneo/pakaian-adat-kalimantan-tengah>

<https://www.kompas.com/skola/read/2021/02/24/162000869/baju-sangkurat-pakaian-adat-kalimantan-tengah>



LAMPIRAN

1. Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Perancangan Buku Cerita Rakyat *Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit* Dengan Pendekatan *Concept Art Game*

Peneliti : Nurhadi

Ahli Materi : Pebruarison Lampang S Tandang S. Sn., M. Si

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu/Saudara/Saudari sebagai ahli materi terhadap kelayakan perancangan visualisasi dari Cerita Rakyat *Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit* pada perancangan buku dengan pendekatan *Concept Art Game*.
2. Pendapat, kritik, saran dan komentar Bapak/Ibu/Saudara/Saudari akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari perancangan ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu/Saudara/Saudari memberi respon kuisioner yang terdapat dibagian akhir tiap uraian visualisasi cerita rakyat *Bawi Kuwu*. Respon dapat berupa tanda check (✓) pada kolom yang tersedia.


Keterangan Skala :

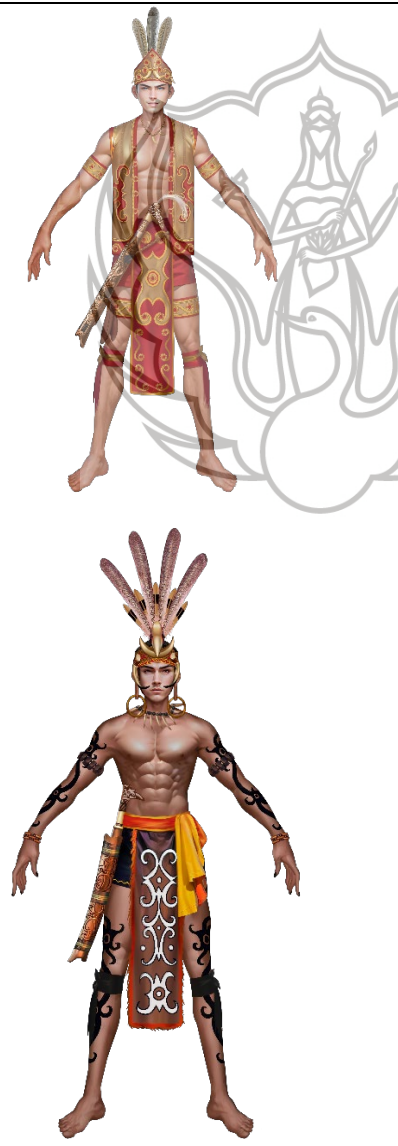
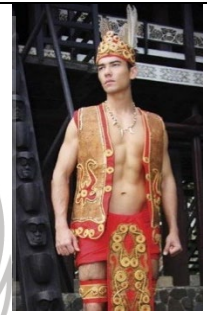
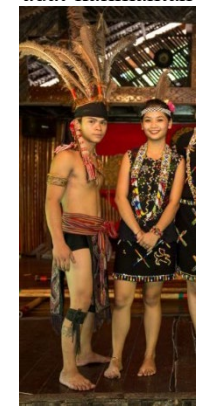
SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju dan TS = Tidak Setuju.

4. Bapak/Ibu/Saudara/Saudari juga dimohon untuk memberi komentar, revisi atau saran yang mengkritisi visualisasi dan referensi yang penulis gunakan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan untuk mengisi lembar validasi, penulis mengucapkan terimakasih.

Desain Karakter <i>Bawi Kuwu</i>		
No	Visualisasi Karakter <i>Bawi Kuwu</i>	Referensi Perancangan
1.		 <p>Potret fotografi model karakter <i>Bawi Kuwu</i> Sumbar: https://www.pixoto.com/images-photography/people/portraits-of-women/bawi-kuwu-104171890</p>  <p>Karakter <i>Bawi Kuwu</i> pada paduan suara PSM UAJY Sumber: https://youtu.be/GrpXyy-ylHQ</p>  <p>Tari Bawi Kuwu menggambarkan karakter <i>Bawi Kuwu</i> yang sakti, mahir bertarung namun pemalu. Sumber: https://youtu.be/BjTZF8aNGE0</p>
Penjelasan		
<p>Karakter <i>Bawi Kuwu</i> (Selong) merupakan tokoh utama dalam buku perancangan ini, digambarkan sebagai perempuan yang cantik dan kuat. Rasa ingin tahu terhadap dunia luar membuatnya ingin bebas dari hukum adat <i>bakuwu</i> (pingitan). Pakaian <i>Bawi Kuwu</i> adalah Baju Adat Tenunan dengan beberapa modifikasi dilakukan pada desain pakaian agar terlihat menarik dan sedikit unsur <i>stylish</i> menyesuaikan sifatnya yang enerjik dan usianya yang masih muda.</p>		

Penilaian Visual			
SS	S	KS	TS
	√		
Komentar dan Saran			
Desain Karakter Orang Tua <i>Bawi Kuwu</i>			
No	Visualisasi Karakter Orang Tua <i>Bawi Kuwu</i>	Referensi Perancangan	
2.		 <p>Potret fotografi pakaian khas Suku Dayak Sumber: https://blog.ling-go.net/translate-bahasa-dayak/</p>  <p>Potret fotografi pakaian khas Suku Dayak Sumber: http://feryfoto.blogspot.com/2012/03/dayak-culture_10.html</p>  <p>Potret fotografi pakaian khas Suku Dayak Sumber: https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-kalimantan</p>	

Penjelasan			
<p>Keluarga Bawi Kuwu adalah keluarga Temanggung atau setara dengan golongan bangsawan yang sangat patuh aturan adat, sehingga dipilihlah pakaian adat yang sesuai. Pakaian orang tua Bawi Kuwu merupakan pakaian keseharian Suku Dayak yaitu perpadua Baju Adat Opak Namu dan Tenunan dengan beberapa modifikasi.</p>			
Penilaian Visual			
SS	S	KS	TS
	√		
Komentar dan Saran			
Desain Karakter Saudara <i>Bawi Kuwu</i>			
No	Visualisasi Karakter Saudara <i>Bawi Kuwu</i>	Referensi Perancangan	
3.		 <p>Potret fotografi pakaian khas Suku Dayak Sumber: https://kalbar.inews.id/berita/pakaian-adat-kalimantan</p>  <p>Potret fotografi pakaian khas Suku Dayak Sumber: https://www.hipwee.com/list/mengenal-7-rumpun-suku-dayak-di-pulau-kalimantan/</p>	

Penjelasan			
Bawi kuwu memiliki 7 saudara laki-laki yang menyayangi Bawi Kuwu, mereka sehari-hari membantu orang tua berkebun dan berburu serta menjual hasil alam ke pasar menyusuri sungai. Pakaian saudara Bawi Kuwu mengambil desain Baju Adat Anyaman Tikar dengan modifikasi.			
Penilaian Visual			
SS	S	KS	TS
	√		
Komentar dan Saran			

2. Transkrip Wawancara Ahli

Ada beberapa hal yang perlu disampaikan setelah melihat karya yang dibuat, kalau kita membaca cerita *Bawi Kuwu*, asal-muasalnya itu berasal dari legenda, kemudian kebetulan ada peninggalannya juga yang diyakini itu peninggalan *Bawi Kuwu* di Desa Bungku Baru di Kecamatan Rakumpit, disitu ada situs cagar budayanya, disitu hanya tertinggal tiang ulinya saja. Jadi Bawi Kuwu itu sendiri adalah cerita legenda, cerita itu diceritakan turun temurun. Dan apakah itu hanya kebetulan ada bukti sandung, karena penduduk Mungku Baru sendiri kalau ditelusuri, kita tidak tau sejak tahun kapan prasasti itu berdiri, tidak ada ukiran juga ditemukan, karena dalam agama Hindu Kaharingan dikenal Tatak Ukiran di dalam sandung. Apakah puing-puing itu, sandung Bawi Kuwu atukah hanya tiang ulin biasa, karena daerah itu merupakan penghasil ulin. Ketika ditelusuri cerita *Bawi Kuwu* harus ada Rumah Betangnya, logikanya tidak hanya Sandung itu saja yang terlihat, karena pasti akan menjadi situs dan semestinya ada Rumah Betangnya juga (ada sisa tiang-tiang rumahnya) dan apabila terbakar, maka bisa ditemukan puing

bekas tiangnya, seperti situs di kota Hatapang Mujai di Kota Bataguh disitukan ada sisa tiang-tiangnya, pagar Kuta itu. Masak yang di *Bawi Kuwu* gak ada, hanya tiang Sandung *Bawi Kuwu* saja, itu menjadi pertanyaan saya sebagai orang yang bekerja di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.

Ini sebagai mengangkat Sejarah Cerita itu, Cerita itu sudah saya dengar dari beberapa narasumber yang pernah cerita dan ada beberapa buku juga ketika saya mengadakan sayembara cerita rakyat seperti yang ditulis oleh Pak Dunis Iper, kemudian ada juga karya Pak Bajik R Simpe, kemudian Abdul Fatah Nahan. Memang cerita itu dari berbagai versi, ada *Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit*, ada juga *Bawi Kuwu Batu Banama*. Kalau Tumbang Rakumpit, *Bawi Kuwunya* diterkam buaya yang sekarang ada Sandungnya, kalau yang Banama, ceritanya seperti Malin Kundang. *Bawi Kuwu* itu secara Definisi menurut orang Dayak itu adalah anak dara atau usia muda yang dari anak-anak menuju remaja dan ingin dipersunting itu maka di Kuwu, tidak boleh keluar rumah sama orang tuanya. Cerita *Bawi Kuwu* yang di Rakumpit nama anggota keluarga tidak diketahui, dari berbagai versi cerita dan narasumber mungkin berbeda-beda, namun tidak diketahui kejelasannya. Siapa-siapa namanya tidak diketahui. Jadi ketika kita lacak cerita itu berdasarkan latar belakang sejarah, tidak ditemukan, sehingga kita kehilangan sumber yang kita percayai bahwa itu adalah *Bawi Kuwu*, tapi tidak apa-apa kita anggap saja itu lost informasi. Saran saya harus cari referensi cerita yang benar dulu. Sambil jalan sambil dilengkapi latar belakang.

Ketika melihat ilustrasi yang dikirim, itu ada rumah yang letaknya dipinggir sungai. Kalau menurut yang saya tau sebagai orang Dayak asli, jadi orang Dayak itu tidak akan pernah membuat rumah dipinggir sungai, jadi yang dipinggir sungai itu

namanya batang sebagai tempat cuci, mandi dan buang air.



Jadi rumah yang dipinggir sungai itu, ketika pedagang masuk (Orang Banjar) masuk ke pedalaman Kalimantan mereka tidak serta merta bisa naik ke keatas (naik ke Rumah Betang) kecuali mereka sudah menikah dengan orang Dayak. Jadi orang-orang pesisir dia tinggal dikapal, mereka berjualan kemudian terbangunlah rumah-rumah (Rumah Lanting), cuman sekarang karena pengaruh itu kita dapat temui Rumah Lanting juga saat ini. Jadi orang Dayak itu Rumahnya Betang, Rumah Hai, Rumah Tinggi, Rumahnya Loss, seperti ilustrasi yang lainnya yang kamu gambar Rumah tinggi, kamu bisa ambil Referensi Rumah Betang Tumbang Manggu atau Betang Toyoi itu di Gunung Mas di Tumbang Baringei atau Tumbang Malohoi, ambil foto sebagai referensi agar lebih mengena.



Karena baru-baru ini saja yang orang Dayak bahkan sampai sekarang kebanyakan orang Banjar yang tinggal di Lanting, karena filosofi orang Dayak sendiri Rumah itu seperti Manusia. Dia harus ada kakinya, ada badanya dan ada kepalanya, jadi kalau dia di pinggir sungai dianggap seperti jamban, itu mind setnya dari dulu. Berbeda dengan sekarang, orang mencari praktisnya saja, rumah pun tidak ada kakinya, langsung beton saja, itu pergeseran budaya dan akulturasi budaya dari luar sehingga orang Dayak juga ikut. Kemudian orientasinya juga dulu rumah-rumah dibangun karena harus transportasinya melalui sungai, rumah-rumah menghadap sungai. Betang juga harus di bangun di Tumbang atau Kuala atau Teluk (tikungan sungai) disitulah ada kampung, dari Tumbang Jutuh, Tumbang Tajuei, selalu tumbang-tumbang, artinya ada muara sungai lagi, dari situlah biasanya hidup orang Dayak dan perkambungan Dayak seperti Tumbang Rakumpit atau Desa Tumbang Rakumpit. Seperti lagu Bawi Kuwu juga disebutkan Tumbang Rakumpit, dan Betang selalu menghadap sungai dan membelakangi Ladang dan bukit-bukit. Betang itu sendiri terbuat dari kayu ulin, karena dianggap kayu yang paling kuat. Karena dari melahirkan dibangun Betang, hingga meninggal dilakukan upacara Tiwah, itu makanya bangunan Sandung dan Sapundu itu juga terbuat dari kayu ulin, maka disarankan cari referensi yang benar-benar Betang Kalimantan Tengah, bukan dari daerah lain. Kemudian sapundunya juga sama, bisa difoto sapundu dari museum.

Mohon maaf Betang yang di depan kantor Disbun sebelah kantor pertanahan, karena yang membangun bukan orang Dayak sehingga salah itu Sapundunya, sama seperti yang di depan kantor gubernur juga sama. Itu sangat tidak benar, jangan sampai mengikuti yang salah, karena tujuan kita mengedukasi. Kalau kita meniru yang salah maka akan salah terus. Jadi pembuatan ilustrasi ini cari referensi yang

benar. Karena kebetulan saya lebih tau dulu dan asli orang Dayak, karena pembangunanya kurang melibatkan orang Dayak dan memiliki referensi terbatas, sudah ditanyakan ke tokoh-tokoh zaman dulu, namun tidak memiliki ilmu seni rupa juga. Tapi orang-orang Dayak sendiri yang mengerti, mereka bilang salah. Mereka memaklumi karena bukan orang Dayak yang mebuat, namun bila orang Dayak sampai salah, maka kemungkinan akan terkena pamali, keturunan orang Dayak itu mendapatkan musibah, mereka ndak ngerti juga jadi terbiarkan.

Kemudian kalau bulu burung diatas kepala hanya ada 2 jenis bulu burung, burung Harue sama Burung Tingang. Itu Burung Haruei baru-baru saja dipakai pada tari-tarian karena untuk menambah keindahan, kalau adatnya itu hanya bulu Burung Tingang karena ada pada filosofinya Batang Garing itu kan Dandang Tingang yaitu bulu burung enggang itu, sebagai daun batang garing. Dan orang salah biasanya mebuat bulu burung Tingang itu bukan putih strip hitam tapi malah sebaliknya. Yang dipakai biasanya bulu burung Enggang, dipasang dikepala karena simbolis dunia atas, sehingga tempatnya harus diatas simbol penguasa atas, sementara naga itu simbol alam bawah, termasuk di air. Manusia itu hidup di tengah-tengah sehingga Betang letaknya di tengah. Kemudian ada gambar silang itu yang diujungnya ada gambar sayap enggang dan kepala enggang diujungnya. Dan badan manusia itu di tengah rumah itu, kadang harus di tempatkan batang garing orang menikahpun latar belakangnya dikasih motif batang garing. Kmudian dibawah itu baru tiangnya itu seperti kaki.

Ikuti referensi yang ada seperti anting-anting, tapi kalau mau lengkap lagi seperti anting yang Kaltim dan Kalbar miliki itu yang ada kita punya di museum juga, jadi anting cowok dan cewek ada, cari referensi di museum. Atau juga jangan

sampai kita mengambil tatto orang Mentawai, jadi benar-benar tatto Dayak Ngaju, referensi tatto Dayak Ngaju nanti di terapkan di badan, biasanya di betis, biasanya disebut Bundis, di betis belakang disitu ada tatto Bulan.

Kemudian yang tidak kalah penting kepala Mandau jangan terbalik, kepala mandau itu menghadap ke atas. Karena orang mencabut mandau itu tidak kebawah, tapi keatas, jadi siap untuk Tejep Sanggur, jadi untuk perlindungan dan langsung menghantam. Jadi memasang mandau tidak sembarangan (hulu parang/ tulang pisaunya). Sebenarnya referensi yang ada dari foto-foto zaman dulu, bagaimana orang dayak memegang mandau (foto hitam putih), dan tidak di depan, tapi menyilang ke belakang. Ketika dia dalam posisi di “tangking” kalau di Bahasa Dayak, di posisi di taruh diikat di pinggang, jadi tidak melentur kebawah, tapi menyilang kebelakang.

Kemudian kalau busana laki-laki menggunakan “ewah” seperti cawat yaitu liliyan kain ada rumbai di depan dan belakang, kemudian cewek, orang dayak tidak menggunakan celana panjang, jadi dia pakai kain lilitan saja, seperti tapih “bahalai” kalau sering disebut sarung, kalau di Dayak namanya “Tapih”, yang dililit di badan, kemudian yang bisa dibuka lilitan yang panjang itu namanya “bahalai”. Walaupun zaman dulu sebelum ditemukan kain menggunakan kulit kayu “nyamu” yang dipukul hingga tipis membentuk seperti kain. Tapi boleh dibuat lebih sopan dan etis, itu bisa diterima. Kalau pakai celana kurang cocok lebih baik pakai kain tapih dikasih modif. Sekalipun dia memakai referensi pakaian penari untuk kebutuhan gerak, apalagi tarian “Mandau” dia harus bergerak seperti laki-laki.

Jadi menurut ceritanya itu perempuan Dayak itu jarang ikut berperang. Apalagi Bawi Kuwu tidak perlu bercerita tentang kegigihan wanita, identik dengan

kegiatan feminim, ketika dikuwu dia diwajibkan bisa menganyam dan membuat alat pertanian, seperti luntung, pelundu, keranjang-keranjang untuk menyimpan padi. Kalau cowok harus bisa bikin Jukung, perahu, mandau, alat-alat perang atau alat pertanian beliung atau kapak. Jadi secara maskulin memang pemuda-pemuda Dayak yang harus berperang, kalau di Bawi Kuwu memang mengarah ke feminim.

Selanjutnya adalah gambar Sapundu, latar belakang betangnya bagus tapi sapundu referensinya kurang cocok, cari referensi yang benar-benar Dayak.



Sapundu itu dulunya tujuannya digunakan untuk mengikat hewan kurban di Acara Tiwah dan didirikan di depan Rumah Betang, seperti di Betang Tumang Belahu masih terlihat berjejer Sapundunya masih ada di situ di depan rumah. Jadi orang yang telah meninggal itu masih dihargai dianggap mereka itu leluhur yang patut dikenang sehingga dibikinlah rumahnya, rumah kecil untuk menyimpan tulang-belulangannya secara fisik, tapi secara arwah rohani orang Dayak percaya kalau arwahnya sudah berada di Nirwana, “Kelewu Tatau Dia Rempang Tuang”, artinya tidak ada lagi jerih payahnya tapi dia bersenang-senang di alam sana, tapi suatu saat ketika dipanggil sama cucu-cucunya, makanya roh-roh leluhur itu yang membantu ketika berperang dan ketika terjadi musibah, itu yang dipercaya orang Dayak seperti

sekarang. Kemudian atap rumah Betang itu kan seperti Telabang (Talawang) yang sudah menjadi atap. Secara filosofis dia pelindung dari atas, kalau Telabang kan pelindung seperti tameng saat berperang. Bahkan ketika orang meninggal untuk membuat peti jenazah atau sandung juga menggunakan desain yang sama sebagai pelindung atau perisai. Kalau bahasa dayak Talawang, kalau bahasa Indonesia Talabang. Kemudian untuk tangga dinamakan “Hejan”, terbuat dari 1 kayu pohon utuh yang di pahat anak tangga, dan ketika malam anak tangga diputar, dibalik. Jadi ada Hejan dan dasarnya Kuluk Hejan untuk memutarnya. Diputar agar binatang buas dan manusia tidak bisa menaiki tangganya, dan roh juga melihatnya bukan sebagai titian tempat jalan, terlihat hanya sebagai batang kayu. Dan dirumah Sandung pun atau rumah keramat dibuat Hejan juga untuk jalanya Arwah. Secara filosofi alam nyata dan alam kepercayaan tetap menyatu dan terpelihara.

Kemudian ada yang perlu referensi lagi, bisa ambil lagi untuk gendang, atau tombak atau garantung, karena gambar yang dibuat terlihat seperti tipa dari timur tengah, karena sekarang sering juga ditemukan gendang yang bentuknya seperti ini karena mencari suaranya. Hal ini salah, karena ini milik suku lain, jadi gendang ada yang buat Tiwah, ada gendang Tatau namanya ada gendang untuk pencak silat, ada yang buat orang main Manca atau Sekepeng, kemudian untuk orang menari, ada namanya gendang Karempet dari daerah Maanyan atau Murung Raya yang mereka memiliki tarian Gelang Bawo atau Gelang Dadas, berbeda dengan gendangnya Dayak Ngaju. Jadi itu harus benar-benar mengikuti referensi yang ada.



Lalu untuk pakaian orang tua Bawi Kuwu, yang ceritanya menggunakan pakaian pengantin. Nah kalau orang Dayak biasanya kalau masuk rumah biasanya tidak memakai Tarompah atau Sandal lagi, atau dia ambil Gong saja sebagai pijakan kakinya saat duduk. Biasanya kalau orang-orang besar disinggasanya memijak gong, bahkan saat perkawinan dia menginjak beberapa gong. Kemudian tidak apa memegang mandau, tapi biasanya kalau duduk mandau dilepas, artinya tidak harus dipasang. Tapi agar kesan gagah tidak apa-apa dipegang. Gendang lebih bagus diganti Guci atau Balanga lebih cocok, menggambarkan kekayaan, atau jerih payah didunia itu terlihat dari berapa jumlah balanga, semakain banyak balanga semakin tinggi kasta semakin berada dan terkenal, alat tukar jaman dulu menggunakan balanga, bahkan meminang juga menggunakan jumlah balanga, selain emas dan gong.

Kemudian untuk bulu burung, bulu Haruei boleh cewek dipakai, tapi yang asalnya bulu burung enggang saja karena itu filosofi simbol tuhan jadi mereka dinaungi kekuatan kuasa dari atas. Kalau digabung dengan bulu haruei juga bisa untuk terlihat menarik.

Untuk Lawung yang laki-laki inikan kalau lancip keatas, kalau lawung itu

pengertiannya beda dengan Lawung zaman sekarang. Lawung itu diikat, kepala atas ditutup kemudian diikat kebelakang kemudian disemat bulu enggang. Nah yang ini namanya Salutup, yang sering dipakai seperti kopiah dan yang cewek disebut Sumping, tapi biasanya Sumping atasnya tidak tertutup. Nah yang lancip depannya ini pengaruh melayu atau suku banjar. Liat referensi Lawung yang lilitan kepala seperti sorban dan biasanya warna merah, kemudian yang ada motif mahkota seperti ini sudah dipoles, sebab ketika berperang orang yang pakai Lawung tidak mudah lepas ketika bergerak, tapi kalau mahkota seperti penari hanya untuk kebutuhan entertain. Nah bulu burung Enggang kalau yang dayak Ngaju berbeda dengan Kaltim yang menggunakan banyak bulu, Dayak Ngaju hanya menggunakan 1 atau 2 bulu saja. Itu jumlah hanya improfisasi yang membuat karya seni, hasil daya cipta karsa, jadi filosofi hanya untuk mewakili simbol tuhan saja cukup. Banyak atau tidak tergantung tata busana atau desain pada nenek moyang kita dulu sampai sekarang, sama seperti mandau yang dibikin pengerajin sudah ada perkembangan yang signifikan, tidak ada masalah, yang penting ada simbol perwakilan alam atas, tengah dan bawah. Yang terpenting kenapa disebut tambun bungai, Tambun itu alam kosmik bawah, penguasa alam bawah disimbolkan naga “Naga Tambun Galang Petah Hasambuyan Belum” simbol penguasa alam bawah. Dan Guci, kemudian dipuncak daun dan burung Tingang itu simbol alam atas. Disebut Bumi Tambun Bungai itu bumi yang dilindungi penguasa alam atas dan bawah.

Jukung dari gambar, butuh dicari referensi yang benar-benar dari Dayak, ini seperti kelotok. Jukung itu yang hitam panjang seperti yang dari Banjar. Jukung itu dari mulai jukung kecil, kemudian Jukung Merantan Besar (untuk berapa puluh orang), kemudian semakin besar lagi sampai Jukung Piyung, yang mengangkat

barang-barang itu, sekarang seperti tongkang itu setelah itu ada jukung Banama yang paling besar, itu tatanan urutan alat transportasinya. Mungkin kepala jukungnya aja yang diubah, agar benar seperti jukung. Kalau suasana alamnya bagus, kecuali tadi yang terkesan bukit, atau gua-gua tapi tidak apa-apa karena latarnya saja. Diambil hutanya aja, air terjun juga boleh saja, tapi sedikit juga.

Nah kalau tatto ini hati-hati, karena tidak ditemukan lagi, harus cari di google tatto Dayak yang familiar saja, karena ada tatto Mentawai yang nanti dipercaya tatto Dayak Ngaju, karena selama ini belum pernah menemukan tatto Dayak Ngaju yang garis-garis, tapi orang Mentawai ada (Suku Mentawai), orang Dayak Ngaju itu pakai Tatto Bulan yang ada di kakinya itu dan tatto ditanganya, bahkan itu saya lihat kakek saya punya tatto namanya tatto Bulan di betisnya, jadi bukan yang garis-garis seperti ini. Nah ketemu orang Kaltim ketemu motif Tangkawang, Lilin dan Tumpal Segitiga, nah orang Dayak yang Ngaju sendiri itu sejak zaman orde baru sulit melestarikan tatto karena dianggap preman. Orang tua juga takut anaknya tidak bisa sekolah jadi hilang seni tatto yang bagus itu. Ditambah lagi ketika referensinya lemah, susah juga dipertahankan karena buktinya tidak juga kita temukan. Ada bukti foto tapi orang lain juga bisa merekayasa sesuai dengan mindsetnya, penelitiannya. Coba lihat tatto Mentawai dan kemudian ada juga daerah Maori dari selandia baru itu. Tapi kalau mau aman kalau masih tatto-tatto sekalimantan masih bisa digunakan seperti dari Kalbar yang Mentawang itu boleh saja. Karena orang bertatto ini ketika berada didaerah lain maka tatto ini menjadi bukti bahwa dia pernah menginjakkan kaki di daerah tersebut. Dan disambut seperti cindramata, tanda dia pernah kesitu. Ketika orang Dayak ngaju ke Kalbar dan dianggap Bersaudara disana, maka biasa mendapat tatto dari daerah tersebut. Karena dulu dikenal suku-suku saja,

dulu dikenalnya Borneo saja. Setelah Indonesia baru dikenal yang namanya Profinsi. Karena orang tua ketika melihat anaknya menginjak dewasa dan terlihat memiliki kharisma atau kegagahan maka dikasihlah torehan, prinsipnya seperti itu, tato itu tanda-tanda dan doa dari orangtuanya untuk terus mewarisi tradisi. Jadi ornamen itupun sebenarnya doa juga, baik itu yang dirumah maupun dimanapun memiliki fungsi ritual, rohani doa (doa yang berupa gambar) kan ada doa yang berupa mantra berupa ucapan. Simbol yang lain yaitu nama yang unik itu. Jadi orang tua beranggapan berdoa supaya anak itu dapat mewujudkan arti namanya.

Ini ikat kepala seperti ini seperti Lawung, tapi Lawing Suwunya tertutup sampai atasnya dan diikat belakangnya, cari contoh foto orang Dayak zaman dulu. Atau diikat seperti gambar juga disebut Lawung tapi yang paling sederhana.

Terus yang telinga panjang ini lebih kekaltim ini, anting-antinya ini terbuat dari kuningan tapi tidak sampai menjuntai kebawah. Kalau di Ngaju ndak sampai panjang ke bawah, cewek dayak ngaju jarang yang seperti itu, paling namanya anting-anting Bunel. Gak sampai seberat itu, orang juga sudah memikirkan untuk tidak menyiksa dirinya sendiri. Beda dengan Kaltim yang menganggap semakin cantik ketika telinganya semakin panjang.

Nah untuk Buaya, aku kasih masukan di giginya saja. Gigi buaya itu ada gigi depannya empat, diatas 4 di bawah 4 untuk mencabik, ada gigi geraham 4 ditengah ada yang panjang 2, kiri kanan 2 atas bawah juga, kemudian sisa lainnya kecil-kecil saja. Ada Buaya Muara yang mulutnya ndak rata, kemudian ada Buaya Sumpit yang moncongnya kecil yang makan ikan saja. Jadi semakin kita teliti, apalagi dengan gaya realis, apalagi orang rupa cepat melihat yang salah. Lebih banyak melihat contoh dari foto. Untuk lighting pencahayaannya sudah bagus. Burung Haruei,

burung jwei atau burung merak coklat. Nah dari sisi cerita, mudah-mudahan semakin mengena ceritanya.

(Wawancara ahli Pebruarison Lampang S Tandang S. Sn., M. Si (53 th.) pegawai Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Palangkaraya, Seniman Pelukis, Pengamat Kebudayaan dan Orang Asli Suku Dayak Ngaju, wawancara tanggal 9 Juni 2023, melalui aplikasi zoom meeting, durasi waktu 1:20:40)



3. Dokumentasi Ujian Tesis



4. Dokumentasi Pameran





