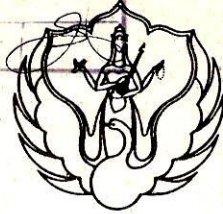


PERPUSTAKAAN	YOGYAKARTA
Inventaris	0235 / H / 97
Klasifikasi	791.535 Sre m c. 3
Terima	



MORFOLOGI WAYANG KULIT WAYANG KULIT DIPANDANG DARI JURUSAN BENTUK

**Pidato Ilmiah pada Dies Natalis Ketiga
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
25 Juli 1987**

**Oleh:
Soedarso Sp., M.A.**



BK016835

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

MORFOLOGI WAYANG KULIT

WAYANG KULIT DIPANDANG DARI JURUSAN BENTUK

- Yth. Ketua, Sekretaris, dan para anggota Dewan Penyantun Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
- Yth. Rektor/Ketua Senat, Sekretaris, dan para anggota Senat Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
- Yth. para Pejabat Pemerintah;
- Yth. para Pembantu Rektor, Dekan, dan pejabat dalam jajaran Institut Seni Indonesia Yogyakarta lainnya;
- Yth. para tamu undangan, dan para wisudawan/wisudawati;

Hadirin sekalian yang saya hormati.

Pertama-tama, perkenankanlah saya menyampaikan terimakasih saya kepada Senat Institut Seni Indonesia atas kepercayaan yang dilimpahkan kepada saya untuk menyampaikan Pidato Ilmiah pada peringatan Dies Natalis Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang ketiga pada pagi hari ini. Semoga Pidato Ilmiah dengan judul "Morfologi Wayang Kulit" dan sub-judul "Wayang Kulit Dipandang Dari Jurusan Bentuk" ini berkenan di hati para hadirin sekalian.

Akhir-akhir ini terasa bahwa minat masyarakat akan sesuatu yang berurusan dengan kejawaan sangat meningkat. Banyak studi dilakukan dan banyak buku diterbitkan mengenai ikhwal orang-orang Jawa, baik yang ditulis oleh orang Indonesia sendiri maupun oleh orang-orang asing, seperti Hildred Geertz (*Keluarga Jawa*, 1983), Koentjaraningrat (*Kebudayaan Jawa*, 1984), Niels Mulder (*Pribadi dan Masyarakat di Jawa*, 1985), dan Franz Magnis-Suseno (*Etika Jawa*, 1985). Dan dengan meningkatnya studi tentang kejawaan tersebut telaah mengenai wayang kulit nampaknya juga ikut meningkat. Yang terakhir ini tidak mengherankan karena wayang kulit sering dipandang sebagai ensiklopedia kebudayaan Jawa.¹

Studi tentang wayang yang telah banyak beredar umumnya menggarapnya dari sudut falsafah, cerita, perwatakan tokoh-tokohnya, atau dari segi perkeliran. Bahkan ada pula yang mencoba mengkaitkannya dengan segi ekonomi, fisika, dan genetika. Masih agak langka yang menyoroti dari sudut pandang seni rupa, dan yang sedikit itupun biasanya terbatas pada pembicaraan mengenai masalah tipologi, macam-macam bentuk hidung, mata, mulut, berjenis-jenis bentuk pakaian, dan daftar wanda dengan petunjuk pemakaiannya.² Apabila persoalannya sedikit saja ditingkatkan ke arah yang lebih mendalam seperti misalnya, kenapa justru gaya penampilan sebagaimana wayang kulit yang sekarang ini yang dipilih oleh para penemunya untuk menciptakan bentuk-bentuk wayangnya, atau bagaimana resep pembuatan wanda-wanda wayang kulit yang berpuluh-puluh jumlahnya itu, maka jawabnya masih harus ditunggu dengan sabar. Mengenai masalah yang terakhir, yaitu resep pembuatan wanda, pernah ditanyakan kepada para pembuat atau ahli wayang kulit, baik dari Yogyakarta maupun Surakarta, dengan jawaban yang identik dengan gelengan kepala.³ Apabila para pakar dari kraton yang merupakan benteng pertahanan terakhir

seni-seni tradisi saja sudah menjawab 'tidak tahu' mengenai seluk-beluk wayang kulit yang menjadi bidang keahliannya, maka sadarlah kita bahwa telah terhampar jurang yang dalam yang memisahkan kita dengan para leluhur yang menciptakan wayang kulit kita ini ratusan tahun yang lalu. Rupanya ketidakakraban kita, ... dan leluhur kita, dengan kebiasaan serta sistem dokumentasi, demikian pula adanya kebiasaan "mutrani", yang berlaku dalam dunia pembuatan wayang kulit, yaitu membuat tiruan wayang baku yang sudah ada dengan jalan menempelkannya di atas kulit yang sudah siap pakai dan mengikuti konturnya dengan ujung jarum, telah menjadikan generasi kita ini laksana ekor-ekor cicak yang sudah tidak tahu lagi kemana sang kepala pergi.

Sukasman, seorang pecinta wayang kulit (...barangkali lebih dari itu!) yang kebetulan mempunyai latar belakang pendidikan seni rupa, yaitu Bagian REDIG, ASRI Yogyakarta, adalah satu di antara yang tidak banyak jumlahnya itu, telah lama menggeluti wayang kulit dengan segenap jiwa dan raganya dan memasalahkan wayang kulit dari sudut seni rupa.⁴ Dengan caranya sendiri ia telah berusaha untuk memahami kenapa wayang kulit mengambil bentuk sebagaimana yang ada sekarang dan dengan caranya sendiri pula ia menciptakan bentuk-bentuk wayang kulit baru (walaupun masih dengan bahasa yang sama) yang dianggapnya lebih sesuai dengan watak serta sepak terjang tokoh-tokoh dalam wayang kulit itu menurut interpretasinya.

Uraian singkat ini berusaha menambah apa yang sedikit tadi, yaitu penelaahan wayang kulit dari sektor bentuk, antara lain dengan mencoba menjawab kenapa pencipta wayang kulit memilih bentuk-bentuk seperti yang ada sekarang itu baik secara sadar maupun di luar kesadarannya, atau, kenapa perkembangan bentuk wayang kulit tersebut, setelah mengalami berbagai tahap penyempurnaan, akhirnya bermuara di sana.

II

Hadirin yang saya hormati.

Dengan tanpa mempersoalkan asal-usul wayang kulit yang merupakan suatu permasalahan tersendiri yang cukup rumit, perlu saya sebutkan adanya beberapa "teori evolusi" (katakanlah begitu) tentang perkembangan bentuk wayang kulit yang ada relevansinya dengan pembahasan mengenai segi-segi kebetukan dari wayang kulit yang sedang dipermasalahkan ini:

Pertama, menurut R.M. Mangkudimeja (*Kawruh Asalipun Ringgit Sarta Gegepokanipun Kaliyan Agami Ing Jaman Kina*, 1914) ataupun Pangeran Kusumadilaga (*Serat Sastramiruda Jilid I*, 1930), wayang kulit berasal dari ciptaan pada masa pemerintahan prabu Jayabaya di Mamenang tahun 861 Shaka atau 939 Masehi yang dibuat di atas daun lontar dan dalam proses penciptaannya si pencipta mengacu bentuk-bentuk arca atau patung yang mendapat pengaruh dari kebudayaan Hindu. Tokoh-tokoh yang menggambarkan leluhur dan dewa-dewa itu dilukiskan secara *en face* atau 'methok' (menurut istilah mereka), sehingga bentuknya tidak seperti bentuk wayang kulit sekarang yang merupakan penggambaran campuran antara tampak depan, tampak samping, dan pandangan menyudut. Dari bentuk permulaan ini wayang kulit berkembang terus, setapak demi setapak, baik bentuk penggambarannya maupun bahan dan cara penggunaannya. Dari gambar di atas daun lontar ini kemudian berkembang menjadi gambar pada kertas Jawa yang lebih longgar dan leluasa, dan pada masa pemerintahan Prabu Bratana (?) di Majapahit gambar di atas kertas ini menjelma menjadi *Wayang Beber*, yaitu gambar seri dalam bentuk adegan-adegan yang dilukis pada kertas memanjang yang dapat digulung dan digelar. Pada

jaman Demak yang bernafaskan keislaman barulah dibuat wayang kulit yang sebenarnya, dari kulit kerbau yang diperhalus dan ditipiskan. Bersama dengan itu bentuk wayang kulit juga dikembangkan disesuaikan dengan kondisi agama baru. Mukanya digambar miring (*en profil*), dan tangan serta tubuh seluruhnya dibuat panjang-panjang sehingga menjauhi bentuk manusia yang sebenarnya. Sejak itu tidak ada lagi perubahan yang mendasar, dan dengan melalui penyempurnaan-penyempurnaan di sana-sini akhirnya sampailah bentuk wayang kulit pada keadaannya yang sekarang.

Dari uraian itu dapat diambil beberapa kesimpulan: (1) Prototip wayang diciptakan dalam jaman pemerintahan Jayabaya; bentuknya mengambil pola bentuk arca; dan prototip tersebut digambar secara *en face*; (2) Agama Islam yang cenderung melarang pelukisan makhluk hidup itu telah mendorong timbulnya perubahan bentuk wayang, dari penggambaran yang sepenuhnya *en face* dengan proporsi yang mendekati kewajaran menjadi bentuk campuran (mukanya dibuat dalam *profil*) dengan proporsi yang kepanjang-panjang.

Kedua, beberapa pengamat yang mencoba untuk bermain logika (..... namun dengan data yang tidak lengkap) mengetengahkan suatu pendapat yang menyatakan bahwa wayang kulit berasal dari relief candi yang karena adanya keinginan untuk menjadikannya portabel, bisa dibawa ke mana-mana untuk dipertunjukkan di masyarakat luas, lalu dikutip dalam bentuk gambar yang dapat digulung dan sewaktu-waktu dibeber. Terjadilah, kata yang empunya teori, *wayang beber*. Adanya kenyataan bahwa memang banyak candi yang memuat relief cerita tentang pewayangan, apalagi banyak di antara bentuk relief tersebut yang mirip sekali dengan bentuk wayang kulit, memang menunjang pendapat ini. Periksa misalnya relief Candi Jago di Tumpang, Malang, Candi Surawana dan Tigawangi di dekat Pare, Kediri, atau Candi Panataran di Blitar: bentuk tokoh-tokohnya mirip sekali dengan bentuk wayang kulit Bali yang belum sempat diislamkan itu. Tambahan pula, dewasa ini masih ditemukan sisa-sisa wayang beber tersebut, walaupun jumlahnya sudah tidak banyak lagi. Selanjutnya, wayang beber berkembang terus, mula-mula dipecah-pecah menjadi wayang lepas yang tangannya masih melekat di badan dan belum dapat digerak-gerakkan, dan kemudian setapak demi setapak menuju ke bentuknya yang sekarang.

Namun, dengan adanya bait dalam kitab *Kakawin Arjunawiwaha* gubahan Mpu Kanwa yang dengan jelas memberikan petunjuk bahwa pada tahun 1036 Masehi, ketika kakawin tersebut ditulis, wayang yang dibuat dari kulit yang dipahat sudah ada, maka teori-teori di atas menjadi goyah. Apalagi karena sumber-sumber yang lain seperti *Bhoma Kawya* dan *Bharata Yuddha* telah melengkapi penggambaran tentang bagaimana pertunjukan wayang kulit dimainkan pada waktu itu sampai pada adanya *kelir*, *blencong*, serta instrumen pengiringnya, dapatlah dipastikan bahwa apa yang digambarkan pada tahun 1036 Masehi itu tentu merupakan hasil perkembangan dari sesuatu yang telah dimulai puluhan, bahkan mungkin ratusan tahun sebelumnya. Maka kiranya dapatlah disimpulkan bahwa wayang kulit tidak baru diciptakan pada jaman pemerintahan Jayabhaya (1130-1160 M) dan tidak pula dikembangkan bentuknya dari bentuk relief Candi Jago ataupun Surawana yang baru berdiri tidak kurang dari dua abad kemudian. Oleh karena itu saya berpendapat bahwa arusnya justru harus dibalik: wayang kulit yang lengkap dengan *kelir* dan gamelan pengiringnya harus sudah lebih dulu ada, dan kemudian wayang kulit yang sangat populer dan dimainkan di atas layar yang memanjang seperti bidang relief yang ada di candi-candi itu mengilhami timbulnya ide untuk menghiasi dinding candi tersebut dengan adegan-adegan yang diambil dari pertunjukan wayang kulit.⁵

Dari hal-hal yang telah disebutkan itu dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

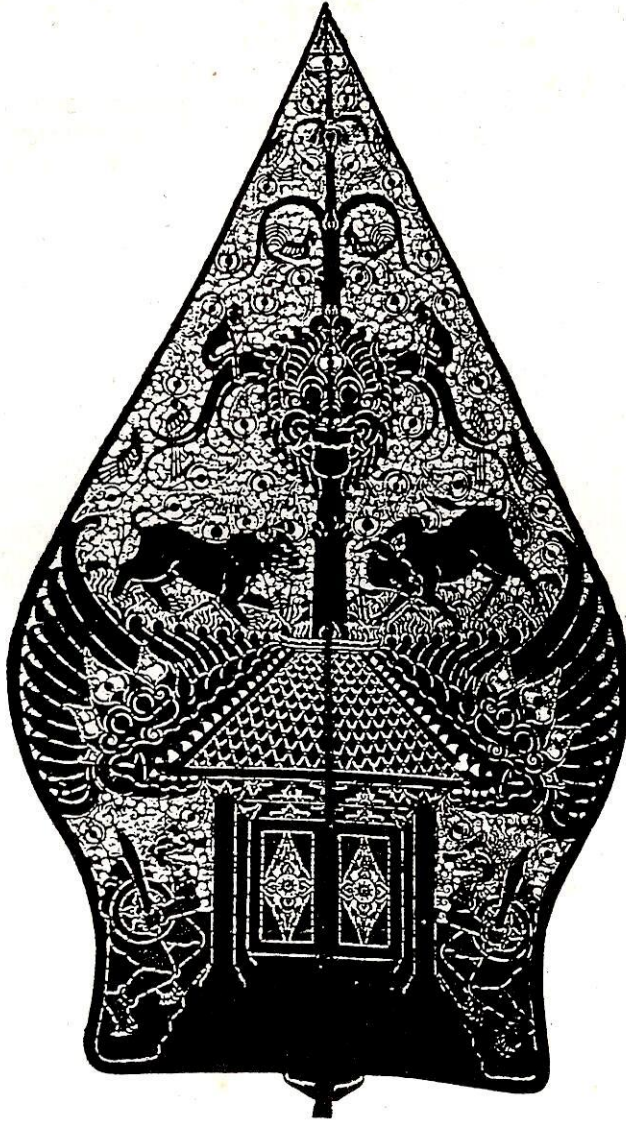
1. Pada tahun 1036 Masehi wayang yang dibuat dari kulit yang dipahat sudah ada, namun bentuknya tidak jelas, demikian juga asal dari bentuk itu. Dimainkannya di atas layar (*kelir*), dengan sorotan cahaya lampu *blencong* dan diiringi gamelan yang bentuk dan macamnya kurang lebih sama dengan apa yang sekarang di Bali dipakai untuk pertunjukan *Wayang Rama*, yaitu empat *gender*, *seruling*, *kemanak* dan *kangsi*.
2. Bentuk wayang kulit tertua yang dapat kita rekam adalah sebagaimana yang terdapat pada relief di candi-candi Jawa Timur (Candi Jago) yang tidak jauh ujudnya dari bentuk wayang kulit Bali.
3. Nampaknya perbedaan bentuk wayang kulit Bali dan Jawa Tengah yang sudah lebih jauh stilasinya itu merupakan hasil intervensi kebudayaan Islam yang kurang suka melukiskan makhluk hidup.

III

Hadirin yang terhormat.

Seperti diketahui, bentuk stilasi wayang kulit menunjukkan langgam yang sangat unik. Bagi orang-orang Jawa yang memiliki wayang kulit itu dan sejak lahir sudah melihatnya, bentuk yang lain dari pada yang lain tadi barangkali kelihatannya biasa-biasa saja, tidak ada yang terasa aneh dan oleh karena itu begitu saja bentuk tersebut dapat diterima sebagai kewajaran. Bagi kebanyakan orang Jawa wayang kulit mempunyai dunianya sendiri, yaitu dunia pewayangan yang terpisah dari dunia manusia dan oleh sebab itu bentuknya pun tidak harus dipersesuaikan dengan bentuk manusia. Tetapi kalau kita lepaskan diri kita dari ikatan kebiasaan itu dan mencoba melihat bentuk wayang kulit dengan menggunakan kuda-kuda rasio, akan segera tampak bahwa bentuk wayang kulit itu tidak wajar, mukanya tergambar dari samping (*en profil*), demikian pula lehernya yang selalu dilengkapi dengan garis-garis *trilakshanakantha*⁶ yang menonjol, namun di bawahnya disambung dengan bahu yang tampak depan (atau barangkali lebih tepat disebut sebagai tampak *en trois quart*). Lebih ke bawah lagi, dadanya kembali *profil* tetapi torso bagian bawah berikut kakinya tergambar dari depan (*en face*). Dengan kata lain, bentuk manusia itu dalam wayang kulit dipilin-pilin sedemikian rupa sehingga di satu pihak bentuk keseluruhannya menjadi pipih dan cocok untuk dimainkan di layar, dan di lain pihak rupanya ada keinginan untuk mencari posisi yang memberikan kesempatan kepada si pembuat agar dapat menunjukkan tubuh manusia seutuhnya; matanya dua (kalau dirasa perlu nyatanya dibuatlah begitu, seperti halnya yang tampak pada misalnya tokoh Hanuman gaya Yogyakarta atau Bali), bahunya juga dua, kaki dua dengan telapak kaki yang masing-masing punya lima jari kaki, dan seterusnya. Hal semacam itu tidak mungkin dicapai dengan sistem penggambaran yang realistik sifatnya karena pandangan mata justru seringkali menghasilkan gambar yang tidak lengkap: mata bisa saja tergambar hanya satu, demikian pula tangan atau kaki.

Apabila perhatian kita tertuju ke wajah wayang kulit tersebut, maka akan segera tampak pula keganjilan-keganjilan: hidungnya yang kecil panjang (ekstra mancung), lebih-lebih lagi mulutnya yang digambarkan dengan garis lengkung panjang dan berakhir dengan sebuah spiral yang biasa disebut *keketan*. Wajah yang *profil* itu seharusnya hanya akan menunjukkan lekuk mulut yang pendek saja, tetapi kenyataannya garis mulut tersebut begitu panjang, dan masih ditambah pula dengan gambaran bibir atas yang sedikit tersingsing sehingga tampaklah sederet giginya, biasanya terdiri dari tiga buah yang pantasnya merupakan gambaran gigi seri. Dari sebuah studi⁷ ternyata



GAMBAR 1

Gunungan atau Kayon, pembuka dan penutup tabir pertunjukan wayang kulit yang mengandung perlambangan yang sangat dalam.

gigi-gigi itu memang gigi seri karena walaupun wajah wayang kulit tersebut tergambar *profil* tetapi mulutnya *en face*. Dari studi yang sama dapat diduga pula bahwa otot, yaitu spiral di dahi pada wajah tokoh-tokoh *gagahan*,⁸ adalah gambaran alis yang di sebelah sana yang menjadi rudimenter bentuknya. Dari itu semua nampaknya wajah wayang kulit tersebut memang mengalami evolusi bentuk, dari tergambar *en face* menjadi *en trois quart* dan berakhir *profil* seperti adanya sekarang. Hanuman langgam Yogyakarta atau beberapa raksasa bermata dua merupakan contoh wajah yang masih tergambar *en trois quart*.

Demikianlah bentuk penggambaran wayang kulit yang unik tadi. Sekarang sampailah pada pertanyaan, kenapa pencipta wayang kulit tersebut memilih bentuk-bentuk penggambaran seperti itu untuk ciptaannya, atau, karena wayang kulit tidak diciptakan sekali jadi melainkan melalui proses pembentukan yang sangat panjang dengan penambahan serta penyempurnaan terus-menerus, kenapa perkembangan bentuk wayang kulit tadi menuju ke tingkat ataupun jenis stilasi seperti itu, yang tampaknya kini sudah mencapai puncak perkembangannya. Pertanyaan itu bukanlah pertanyaan yang mudah dicari jawabannya, dan untuk menjawabnya kita harus berputar-putar ke soal-soal lain yang mungkin terasa tidak ada sangkut-pautnya dengan bentuk wayang kulit.

Pertama-tama kita harus berbicara tentang apa yang kita sebut "langgam" itu. Istilah tersebut dipakai di sini sebagai padanan dari kata "corak" atau "gaya" yang saya anggap menyimpan konotasi lain sehingga pemakaiannya bisa disalahmengertikan. Dalam bahasa Inggris dipergunakan istilah 'style' yang diangkat dari istilah Latin 'stilus' yang semula berarti alat tajam yang biasa dipakai untuk menggores atau menulis pada lilin dan kemudian berkembang artinya menjadi langgam tulisan. Dari sana berlanjut setapak lagi menjadi 'langgam dalam arti umum'. Ada pula beberapa istilah lain yang pernah dipakai untuk menamai hal yang sama dalam bahasa Latin, misalnya, *ordo*, *opus*, dan khususnya dalam jaman Renesans dipakai istilah *maniera*,⁹ namun *stilus*-lah yang akhirnya dipakai di mana-mana (*style*, *stijl*, *Stil*).

Encyclopaedia Britannica mendefinisikan *style* sebagai "*constant formal elements and their combinations, with content excluded except in certain circumstances*".¹⁰ Pengertian '*constant*' di sini tentunya bisa berkembang-kempis, karena kenyataannya sebuah *style* bisa berumur panjang atau pendek. Sejauh sesuatu kelompok elemen bentuk sempat bertahan dalam sesuatu masa, betapapun pendeknya masa itu, tentunya organisasi bentuk tersebut sudah boleh disebut sebagai *style* atau langgam. Tambahan pula, dalam sejarah memang dapat disaksikan bahwa cepat atau lambat sesuatu *style* umumnya berubah atau berkembang terus. Ikhwal seperti seni Mesir Purba yang selama berabad-abad hampir tidak mengalami perubahan apa-apa itu tidak sering kita jumpai. Dalam proses perubahan atau perkembangan itulah berlaku apa yang dikatakan oleh Gombrich, "*Style is a kind of unsought emanation of forms*".¹¹

Definisi *Encyclopaedia Britannica* tersebut tegas-tegas mengesampingkan "isi" dari sesuatu karya apabila kita mempersoalkan langgam atau *style* ("*... content excluded except in certain circumstances*"). Dengan kata lain, pada hakekatnya langgam memang hanya berurusan dengan bentuk luar, sedangkan "faham" atau "aliran" adalah istilah yang mempersoalkan isi. Maka "realisme" adalah suatu aliran (yang ingin melihat atau menerima dunia ini tanpa ilusi ataupun kacamata tertentu), dan "dekoratif" adalah sebuah langgam (yang dipakai untuk menamai karya-karya yang cenderung tidak meruangs).

Banyak faktor yang mempengaruhi timbulnya suatu langgam. Terutama pada suku-suku primitif, keterbatasan alat pun bisa menentukan bentuk sebuah langgam. Maka kalau begitu, dengan diperkenalkannya alat-alat yang lebih canggih seperti gergaji atau pisau peraut yang lebih tajam kepada para pemahat dari Asmat, misalnya, kita dapat mengharapkan adanya perubahan langgam pahatan mereka di kemudian hari. Namun tidak bisa diungkiri bahwa alat maupun keterbatasan yang sama mungkin saja menghasilkan langgam yang berbeda. Pada beberapa suku yang agak terbelakang di negara kita, walaupun alat dan keterbatasannya sama, dapat kita saksikan betapa berlainannya karya-karya mereka itu: sesama perisai dari Kalimantan Timur dan Asmat, tenun ikat dari Sumba dan Batak, ataupun arsitektur Toraja dan Nias. Maka di balik keterbatasan itu pasti ada faktor lain yang lebih kuat dorongannya, baik dari luar maupun dari dalam masyarakat pemiliknya. Pendorong kultural yang menyangkut sikap hidup, moralitas, atau falsafah masyarakat itu adalah faktor dari dalam yang sangat besar pengaruhnya dalam pembentukan dan perubahan sesuatu langgam¹². Kalau saja kita ingat perubahan yang begitu mengejutkan dari seni Yunani-Rumawi yang realistik-naturalistik¹³ ke seni Kristen Kuno yang dekoratif itu, akan jelaslah betapa besarnya pengaruh faktor kultural tersebut pada terciptanya sebuah langgam. Dalam sejarah seni kita ada juga kejutan perubahan langgam seperti itu yang sampai kini belum jelas sebab-sebab yang menimbulkannya, yaitu perubahan dari langgam Jawa Tengah yang cenderung 'realistik-naturalistik' ke Jawa Timur yang dekoratif yang terjadi di Jaman Purba.

Lepas dari faktor yang mempengaruhi, secara teknis suatu langgam selalu digerakkan oleh manipulasi dari variabel-variabel bentuknya yang ada sedemikian rupa sehingga memunculkan deviasi-deviasi tertentu yang masih dapat dikenali asalnya dengan perantara norma atau sifat-sifat khusus dari langgam itu. Apabila sesuatu deviasi yang timbul dianggap sebagai lebih dari sekedar kebetulan atau sekedar merupakan hasil impuls yang serta-merta, maka deviasi itu mesti diulang kembali, baik secara tepat sama atau dengan variasi tertentu. Apabila demikian halnya maka dapatlah dimengerti bahwa timbulnya sebuah langgam -- perseorangan atau kelompok -- tidak mungkin terjadi tanpa rencana.¹⁴

Sebuah gambar bisa merupakan rekaman pengamatan visual seseorang atas apa yang ada di sekitarnya dan dapat pula berujud ekspresi atau pernyataan dari apa yang ada dalam kalbu seseorang seniman, ataupun apa yang diketahui oleh si seniman tentang obyek yang dilukisnya. Gambar atau lukisan yang terakhir ini, yaitu yang dibentuknya tidak berdasar atas pengamatan visual melainkan dari apa yang diketahui oleh si seniman atas obyeknya disebut *ideoplastik*,¹⁵ sedang jenis lainnya, yaitu yang merupakan hasil rekaman visual disebut *visioplastik*. Di sepanjang sejarah seni rupa Eropa tipe *ideoplastik* dan *visioplastik* itu silih berganti; pada suatu perioda seni rupa bercorak *visioplastik* (Yunani-Rumawi, Renesans) sedang pada perioda lain bercorak *ideoplastik* (Kristen Kuno, Bizantium). Tetapi seni rupa Indonesia dalam sejarahnya boleh dibilang tidak pernah bercorak *visioplastik*. Borobudur pun tidak. Sepintas memang patung-patung Borobudur itu terasa realistik, tetapi pengamatan yang teliti akan mengingkarinya: telinganya ekstra lebar, rambut keriting teratur rapi semuanya melingkar ke kanan, dan *last but not least*, lengannya bulat seperti batang pisang yang terbalik. Tidak ada pernyataan anatomis, yang ada adalah penggambaran kesalehan, keagungan, dan ketenangan jiwa. Maka apabila patung dan relief Borobudur yang tergolong seni rupa Indonesia yang paling mendekati realitas saja tidak benar-benar realistik atau sesuai dengan hasil pandangan mata, bisalah dimengerti bahwa wayang kulit yang hakekat penggunaannya lebih menuntut ketidakrealistikan itu lebih jauh lagi dari bentuk-bentuk di alam, walaupun, tidak boleh dilupakan bah-



GAMBAR 2.

Keindahan wayang kulit terletak pada *ngrawit*-nya pahatan dan keharmonisan *sunggingan*. Yang satu dinikmati dari belakang layanr, sedang yang satu lagi dari depannya.



wa bagaimanapun juga penciptaan wayang kulit didasarkan atas apa-apa yang ada di alam ini dan sama sekali tidak berusaha untuk menghindarinya.

Herbert Read berpendapat bahwa masuknya alam dalam seni (khususnya dari suku-suku primitif, tentunya / *Penulis*) tergantung kepada bagaimana hubungan antara pencipta seni tersebut dengan alamnya. Di suatu tempat yang alamnya terasa sebagai sesuatu yang tidak menyenangkan, seperti umpamanya di Eropa Utara yang tidak kepalang dinginnya atau di gurun-gurun tropis yang panas terik, orang cenderung untuk tidak melukiskan alam dan karena itu lahirlah di situ seni yang abstrak-geometris. Sebaliknya, di daerah yang alamnya menyenangkan orang berminat sekali untuk merekamnya dalam seni yang diciptakannya, baik secara visual maupun sekedar menggambarkan simbol-simbol atau stilasinya saja. Lengkung-lengkung yang organik di alam amat menariknya dan masuklah tumbuh-tumbuhan, binatang, dan manusia dalam seni mereka itu, yang dilukisnya dengan penuh gairah.¹⁶ "...and in so far as art departs from exact imitation, it is in the direction of the enhancement of a vitalistic urge", kata Read lebih lanjut.¹⁷

Kiranya tidak ada yang menyangsikan bahwa Indonesia, khususnya Jawa yang merupakan daerah perkembangan terbesar wayang kulit ini, adalah tanah yang subur dan amat manis -- kalau tidak terlalu manis -- terhadap orang-orang yang tinggal di atasnya. Maka teori Herbert Read tersebut dapat diterapkan di sini. Wayang kulit dengan segenap kelengkapannya (misalnya *gunungan* atau *kayon*) bersumber dari alam beserta isinya. Namun, sebagaimana yang telah disebutkan tadi, pengambilan alam itu tidak secara visual. Wayang kulit tidak tergolong penggambaran yang *visioplastik* melainkan *ideoplastik*; dan ada kemungkinan, sebagaimana teori Herbert Read selanjutnya, perubahan dari alam pada wayang kulit ini disebabkan oleh karena keinginan untuk "menyempurnakan" bentuk-bentuk di alam tersebut. Nah, penyempurnaan macam apa itulah soalnya.

Para hadirin yang terhormat.

Salah satu kemungkinan penyempurnaan itu ialah apa yang sudah saya sebutkan tadi, yaitu keinginan untuk merekam alam ini secara lengkap. Mata yang dua harus digambar dua dan jari kaki yang lima juga harus digambar lima. Hal ini bisa ditimbulkan oleh kebersahajaan cara berfikir mereka, bisa juga oleh kekhawatiran untuk mengingkari kenyataan yang ada di alam ini. Dua-duanya bisa diberikan penjelasannya. Bahwa banyak masyarakat sederhana yang juga memiliki keinginan seperti itu -- walaupun dengan pemecahan yang berbeda -- dapat kita saksikan misalnya pada hasil seni rupa dari suku-suku Indian di pantai Barat-laut Amerika. Menurut Layton '*split representation*', yaitu cara memecahkan soal yang sama dengan jalan membelah obyek dan membeberkannya, yang dipraktekkan oleh mereka itu juga disebabkan karena keinginan untuk " ... to portray as much as possible of 'what is really there' ".¹⁸

Ada kemiripan yang dekat sekali antara cara pelukisan manusia pada wayang kulit dengan seni lukis dan relief Mesir Purba: kepala digambar *profil*, bahu dibuat tampak depan, perut *profil* (pada relief dan seni lukis Mesir dibuat sedikit tergeser ke depan), dan kaki melangkah ke depan. Kemiripan ini jelas tidak disebabkan karena saling pengaruh-mempengaruhi, sebab selain selama ini tidak pernah ada petunjuk ke arah itu, juga karena langgam keduanya berbeda. Maka persamaan "cara pemecahan masalah" ini kiranya timbul dari kesamaan tingkat kebersahajaan dalam me-

mandangi masalah tersebut. Hal ini dapat didukung oleh adanya kenyataan bahwa di sana-sini gambar anak-anak maupun hasil karya suku-suku bersahaja lainnya juga menunjukkan kecenderungan yang sama.

Sementara itu, bahwa usaha untuk menggambarkan bagian-bagian tubuh manusia secara lengkap ini didorong oleh kekhawatiran atau rasa takut mengingkari kenyataan yang ada juga tidak sulit dicari sebab-sebabnya. Dalam hal ini harus diingat bahwa wayang kulit adalah gambaran nenek moyang atau setidak-tidaknya arwah yang disegani. Maka tidak mustahil mereka itu merasa kurang enak menggambar-kannya secara tidak lengkap. Selanjutnya, kalau benar sumber *Serat Sastramiruda*, yaitu bahwa wayang kulit pada awalnya tergambar seluruhnya *en face*, yang di satu fihak merupakan cara termudah untuk memperlihatkan sebanyak mungkin bagian tubuh manusia, tetapi di lain fihak secara teknis kurang kena untuk digerak-gerakkan di layar, maka proses evolusinya adalah sebagai berikut: Pada waktu wayang kulit masih betul-betul merupakan penjelmaan nenek moyang, keinginan untuk membuat kelengkapan bagian-bagian itu masih besar sekali. Maka digambarlah wayang-wayang tersebut seluruhnya terlihat dari depan. Ketika rasa segan telah menurun -- karena wayang kulit tidak lagi sepenuhnya merupakan penjelmaan nenek moyang -- dan bersamaan dengan itu kebutuhan peningkatan teknis perkeliranan lebih mendesak, maka cara penggambaran wayang kulit berubah dari sepenuhnya *en face* ke campuran seperti keadaannya sekarang ini. Pada cara penggambaran yang terakhir wajah menjadi *profil* dengan akibat hilangnya satu mata, suatu bagian tubuh manusia yang sangat penting dan penuh kekuatan. Resiko semacam ini tidak akan diambil oleh mereka yang masih menganggap wayang kulit sebagai penjelmaan nenek moyang.

Tadi sudah disebut-sebut bahwa hakekat penggunaan wayang kulit untuk dimainkan di atas layar menuntut penyesuaian bentuk tertentu. Bahkan saya yakin bahwa dalam perjalanan waktu yang panjang itu hal ini tidak sedikit andilnya pada pembentukan wayang kulit menjadi seperti adanya sekarang ini. Katakanlah wayang kulit bermula dari gambaran yang tampak depan. Selain pernyataan ini mengacu pendapat Kusumadilaga yang telah saya sebutkan tadi, kenyataannya memang menggambar orang dari depan adalah yang paling logis bagi jalan pikiran yang bersahaja.¹⁹ Dengan penggunaan gambar tersebut sebagai wayang yang dimainkan di atas layar, timbullah persoalan teknis karena gambar yang tampak depan itu kurang cocok untuk digerak-gerakkan ke kanan dan ke kiri. Maka pemecahan yang paling dekat adalah, menjadikan wajahnya *profil*. Akhirnya dapatlah dikatakan bahwa keseluruhan tubuh wayang kulit itu sesungguhnya dalam *profil*, kecuali bahunya yang diputar untuk menampakkan dua-duanya dan memberinya masing-masing tangan yang dapat digerak-gerakkan.

Proses selanjutnya adalah, demi mudahnya tangan-tangan itu digerak-gerakkan, memanjangkan bahu-bahu tersebut, khususnya bahu belakang. Mengenai yang terakhir ini ada alasan-alasan lain yang dapat dan pernah dikemukakan, antara lain oleh Sdr. Sukasman²⁰ yang mencoba untuk mencari jawaban sepenuhnya dari segi seni rupa. Saudara tersebut mengemukakan bahwa selain memudahkan gerakan tangan, pemanjangan bahu ini -- bersama-sama dengan pengurusan tubuh -- dimaksudkan untuk memperjelas kontur wayang kulit terutama apabila dilihat dari jauh. Yang bersangkutan juga menambahkan bahwa pewarnaan tubuh wayang kulit dengan perada itupun dimaksudkan untuk memperoleh efek yang sama karena warna perada yang mengkilat itu memantulkan cahaya. Saya sendiri dalam hal ini lebih cenderung untuk menghubungkannya dengan pengaruh agama dan kebudayaan Islam. Selain dimaksudkan untuk mempertinggi kebebasan gerak tangan, pemanjangan bahu dan pengecilan tubuh wayang kulit itu dimaksudkan untuk menjadikannya

makin jauh dari bentuk manusia yang tidak lazim digambarkan dalam kesenian Islam, setidaknya di Indonesia. Penerapan teori ilmu jiwa seni rupa di sini rasanya agak anakronistik karena sekarang pun di Indonesia belum muncul ahlinya dalam arti yang sebenarnya. Namun bisa juga dari pernyataan ini kita justru bertanya, benarkah kita sudah begitu banyak kehilangan ilmu pengetahuan yang dulu pernah dicapai oleh nenek moyang kita? Alangkah sayangnya sekiranya hal itu benar adanya!

Akhirnya dapatlah disimpulkan bahwa "penyempurnaan bentuk" manusia dalam wayang kulit itu disebabkan oleh: (1) Adanya kenyataan bahwa pada dasarnya seni rupa Indonesia tidak punya tradisi realistik; (2) Adanya keinginan untuk secara ideoplastik lebih menyesuaikan bentuk wayang kulit dengan bentuk manusia secara utuh, apapun alasannya; (3) Tuntutan teknis perkeliranan wayang kulit yang memerlukan bentuk-bentuk yang cocok untuk digerakkan di atas layar; dan (4) Adanya kehendak untuk menyesuaikan diri dengan agama dan kebudayaan Islam, khususnya bagi wayang kulit yang ada di Jawa.

IV

Hadirin yang terhormat.

Sering kita dengar ungkapan yang menyatakan bahwa bentuk wayang kulit itu sangat ekspresif. Agar tidak menyesatkan, ungkapan ini perlu dijelaskan. Masalahnya bersangkutan-paut pula dengan ilmu jiwa seni rupa yang sekali lagi, di sini belum banyak dijamah orang. Barangkali apa yang diungkapkan itu lebih tepat kalau dikatakan bahwa bentuk-bentuk wayang kulit menggambarkan atau mengekspresikan perwatakan-perwatakan tertentu. Di antara keduanya terbentang perbedaan yang agak jauh.

Dunia wayang kulit memang mengenal tipologi, yaitu hubungan antara bentuk-bentuk atau ciri-ciri tertentu dengan tipe perwatakan dari tokoh yang digambarkan, misalnya, muka yang tergambar tunduk itu mewakili perangai yang tenang dan sabar; mata *gabahan* (seperti biji padi) menunjukkan watak yang halus, berbudi luhur, tekun, dan teguh hati; dan mata *kedhondhongan* (seperti buah kedondong) menunjukkan sifat-sifat yang kurang terpuji, licik, dan curang. Wayang kulit juga mengenal *wanda*, yaitu gambaran air muka atau suasana hati pada saat-saat tertentu, misalnya, Kresna ber-*wanda mangu*, yaitu Kresna yang sedang dalam keadaan tenang dan kosong; Bima ber-*wanda Hindhu*, adalah Bima yang sedang bersuasana hati sedikit tegang, siap menghadapi tugas-tugas yang sedang disandangnya; dan Gathutkaca ber-*wanda thathit*, adalah Gathutkaca yang sedang tegar, marah, misalnya dalam suasana peperangan. Namun kesemuanya itu adalah hasil perjanjian, hasil konvensi masyarakat pemiliknya, bukan merupakan produk gejala jiwa si pembuat seperti misalnya lukisan karya Affandi atau Vincent van Gogh. Apakah seorang pembuat wayang kulit sedang memahat Kresna *mangu* atau Gathutkaca *thathit* suasana hatinya sama, ia bisa melakukannya sambil bersiul atau bersenandung, tergantung suasana kalbu yang sedang mengiringinya. Begitu pula, apakah itu raksasa Cakil ataukah Arjuna, walaupun pahatannya mungkin berbeda tingkat kehalusannya, tetapi ekspresi garisnya sama, sama-sama halus, yaitu kehalusan dan kelemahlembutan seni rupa langgam klasik Jawa. Kalau penonton mampu membayangkan bahwa Cakil adalah raksasa yang kasar dan Arjuna adalah ksatria yang berbudi halus, maka hal itu adalah karena proses asosiatif, bukan visual. Secara visual garis-garisnya sama.

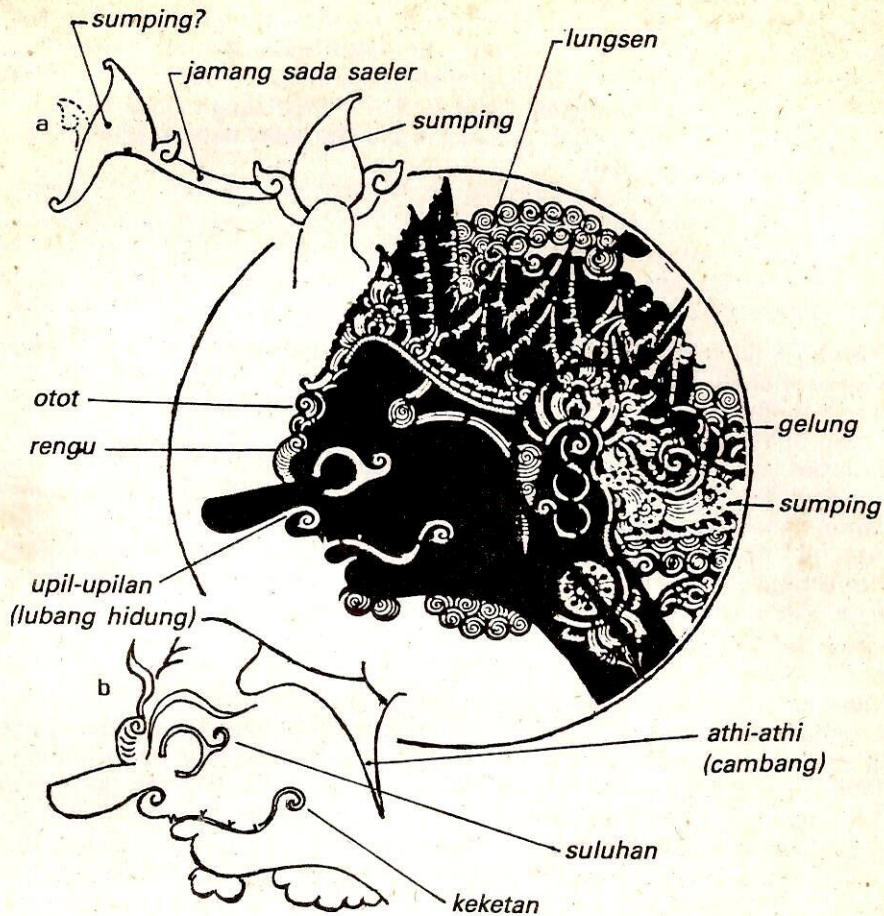
Apabila kita sedang menikmati buah karya van Gogh, "Malam Penuh Bintang"-nya atau "Jalan dengan Pohon Cemara", ataupun "Bunga Matahari"-nya yang baru-baru ini terjual lebih dari Rp 60 milyar itu, dengan sapuan kuasnya yang

pendek-pendek dan warna-warninya yang cemerlang yang tersusun menjadi pusaran-pusaran yang melilit-lilit memenuhi kanvas itu, tahulah kita bahwa kita sedang berhadapan dengan muntahan ekspresi yang meluap-luap. Dan apabila kita sedang menatap lukisan Nasjah Djamin atau Suparto yang lembut ataupun beberapa karya Widayat yang manis, sadarlah kita bahwa di hadapan kita terpampang goresan-goresan kuas yang dikemudikan oleh rasa haru yang mendalam di hati setiap senimannya. Maka sebutlah "Malam Penuh Bintang"-nya van Gogh itu ekspresif dalam artiannya yang paling eksklusif, dan kalau mau sebutlah karya-karya Nasjah Djamin, Suparto dan Widayat itu ekspresif, dalam konteksnya yang paling longgar. Tetapi jangan hendaknya menyebut ekspresif untuk wayang kulit Arjuna dan Cakil dengan menggunakan tolok ukur yang sama.

Keekspresifan wayang kulit hanyalah sebatas perlambangan atau simbolisme, dan simbolisme adalah hasil kesepakatan, jadi merupakan produk intelesi, bukan visual. Dalam perkembangan bentuk wayang kulit simbol-simbol itu satu demi satu diterapkan sehingga pada akhirnya wayang kulit memang sarat simbol, penuh dengan segala macam perlambangan. Macam-macam bentuk hidung (*ambangir, sembada, dhempok, nyunthi, medhang*), berjenis-jenis mata (*gabahan, kedhelen, kedhondhongan, kelipan, thelengan, plelengan*), bentuk-bentuk mulut (*dhamis, copet, nyawet, gusen*), dan macam-macam bentuk bagian tubuh lainnya, semuanya diberi arti perlambangan sendiri-sendiri sehingga diperlukan pengertian yang mendalam tentang hal-hal itu sebelum kita benar-benar mampu merasakan dan menghayati bentuk wayang kulit. Bahwasanya orang-orang Jawa nampaknya dengan serta-merta mampu menangkapnya dengan baik tanpa lebih dulu mempelajarinya, adalah karena sejak kecil ia sudah bergaul rapat dengan simbol-simbol itu. Sesungguhnya, dengan tanpa disadarinya ia telah mempelajari simbol-simbol itu sambil duduk semalam suntuk mengikuti pergelaran wayang kulit yang berkali-kali dilakukannya. Maka pada saat pergaulan yang rapat antara wayang kulit dengan masyarakatnya sudah tidak terjadi lagi seperti halnya sekarang ini, pengertian itu tidak timbul dengan sendirinya dan bagi siapa saja yang tidak secara aktif mempelajarinya simbol-simbol tersebut tetap tinggal membisu, tidak bicara apa-apa kepadanya. Begitulah, maka generasi muda kita merasa tidak mengerti akan wayang kulit dan karena itu merasa tidak memerlukannya. (Kalau demikian halnya, bukankah ketidakpopuleran wayang kulit di antara generasi muda itu disebabkan karena kesalahan generasi tua yang tidak berhasil memperkenalkan simbol-simbol tersebut kepada generasi di bawahnya?).

Namun, perlu diperingat bahwa walaupun simbol-simbol itu bukanlah simbol-simbol yang menggunakan bahasa visual, tetapi bagaimanapun juga simbol itu sendiri adalah kasatmata sehingga bagi mereka yang memiliki kepekaan visual akan dapat juga meraba-rabanya tanpa mengetahui secara tepat konvensinya. Apalagi tidak pula dapat diungkiri bahwa simbol-simbol dalam wayang kulit itu adalah simbol-simbol yang tergolong efektif, pemilihan bentuknya begitu mengena sehingga memudahkan bagi siapa saja untuk menangkap apa yang ada di baliknya.

Bahasa visual dari "Malam Penuh Bintang"-nya van Gogh atau "Bunga Matahari" Affandi tidak menggunakan konvensi, melainkan menggunakan bahasa seni rupa. Sekali orang menguasai bahasa itu ia dapat berbicara dengan lukisan atau hasil seni rupa yang manapun juga, ... termasuk aspek visual dari wayang kulit. Dalam bahasa ini disebutkan, misalnya, garis-garis miring itu dinamik, garis-garis horisontal statis, garis-garis bersilang atraktif, atau, warna merah itu panas dan karenanya terasa dekat, sebaliknya, warna biru dingin dan cenderung menjauh dari si pemandang, dsb., dsb. Dalam bahasa ini, sebagaimana yang saya sebutkan tadi, Arjuna dan Cakil sama-sama halus dan lemah lembutnya sebagaimana laiknya langgam seni rupa kla-



GAMBAR 3

a = *Jamang Sada Saeler*

Sesuai dengan namanya maka bentuk jamang ini harusnya hanya menyerupai pita saja; adapun tumpal yang ada di depan tidak lain adalah bentuk sumping yang berada di sebelah sana yang karena tidak begitu tampak maka bentuknya tidak terlukis sempurna (hanya separonya saja).

b = *O t o t*

Sebutan ini tidak jelas artinya; kalau yang dimaksud adalah jidat kiranya tidak mungkin, karena di atasnya, guratan-guratan jidat itu sudah ada sendiri. Maka jawabnya harus dicari pada gambaran wajah yang *en troisquart* dari Wayang Beber: otot adalah gambaran alis yang di sebelah sana.

sik Indonesia. Dan dalam bahasa ini pula wayang kulit tidak ekspresif. Konvensi tidak pernah ekspresif, apalagi kalau kita perhatikan teknik pembuatan wayang kulit itu. Kalau teknik batik saja pernah dihebohkan orang akan ketidakmampuannya bertindak sebagai medium ekspresi yang ekspresif, apalagi teknik pahat dan sungging wayang kulit ini. Tetapi kita tidak boleh salah tangkap dan mengatakan bahwa dengan demikian maka wayang kulit itu rendah nilainya. Tidak. Ini hanyalah masalah perbedaan bahasa, bukan perbedaan nilai!

V

Hadirin yang saya muliakan.

Wayang kulit merupakan hasil kerja pahatan dan *sunggingan*.²¹ Dua-duanya sudah begitu mapan, dalam arti segala sesuatunya sudah diatur rapi. Ada bermacam-macam bentuk pahatan dan masing-masing ada kegunaannya sendiri-sendiri: *tatahan* atau pahatan *mas-masan* untuk *jamang*, *sumping*, *kalung*, *badhong* dan bagian perhiasan lain yang dimaksud sebagai terbuat dari emas; *tatahan srunen* untuk isian *sumping*; *patran* untuk *praba* atau *gunungan*, dan masih banyak lagi. Dalam hal *sunggingan*, maka jajaran warna bagi tiap *sorotan* juga sudah ditentukan, misalnya: putih - kuning - hijau muda - hijau, putih - kuning - oranye - merah, atau putih - biru muda - biru tua. Selain itu, agar warna-warna tadi lebih menyatu maka di atasnya lalu di-*cawi* dan di-*drenjemi*, yaitu diarsir dan diberi titik-titik dengan goresan serta titik-titik yang lembut sekali.

Oleh karena bentuk luar wayang kulit pada umumnya juga sudah baku, dan tinggal mengambil saja dari pola yang sudah ada, maka bagus atau tidaknya sebuah wayang kulit tinggal lagi tergantung pada kehalusan pahalannya dan kerapian sunggingannya. Dan karena kehalusan pahatan itu hanya bisa dinikmati dari bayangannya di belakang layar, sedangkan kerapian sunggingan hanya dapat dilihat dari depan, maka dalam keadaan yang seperti ini wayang kulit memang harus ditonton baik dari belakang maupun dari depan layar. Sementara itu, karena sensasi yang diperoleh dari menonton wayang kulit di depan dan di belakang layar itu berbeda, maka dapatlah kiranya dibayangkan siapa penonton di depan dan siapa di belakang layar. Pada dasarnya sensasi yang diperoleh penonton di belakang layar lebih magis atau lebih mistis sifatnya dan memiliki lebih banyak kemungkinan untuk menambahkan imajinasinya sendiri dan bahkan dapat pula melalui proses *Einfühlung* terjun ke dalamnya. Bayang-bayang yang ditimbulkan oleh lampu *blencong* dengan nyala apinya yang bergerak-gerak itu seolah-olah menjadikan suasana yang tertangkap dari belakang layar tersebut benar-benar hidup. Oleh karena itu maka tempat di belakang layar ini adalah tempat bagi orang-orang tua yang menyaksikan pertunjukan wayang kulit dengan mata hatinya, sedang arena di depan layar tersedia bagi mereka yang masih terikat pada keduniawian, masih tertarik pada "rupa".

VI

Hadirin yang terhormat.

Pada bagian terakhir dari pembahasan saya ini saya ingin mempermasalahkan suatu hal yang sudah sering dipertanyakan orang, yaitu mengenai masa depan wayang kulit, setidaknya-tidaknya dalam hal ini dari sudut bentuknya. Maka dalam pembatasan masalah yang hanya pada bentuk ini pertanyaannya menjadi, Dapatkah bentuk wayang kulit

yang ada sekarang ini dikembangkan atau disempurnakan lagi?' Untuk menjawab pertanyaan itu saya ingin kembali kepada pernyataan saya yang terdahulu, yaitu bahwa perkembangan bentuk wayang kulit itu tampaknya kini sudah mencapai titik puncaknya. Dengan kata lain, pertanyaan tadi harus dijawab bahwa kiranya sudah tidak mungkin lagi bentuk wayang kulit itu dikembangkan atau disempurnakan lebih lanjut. Dan itu bukannya tidak ada sebabnya.

Tadi sudah diuraikan bahwa dalam wujudnya yang sekarang ini bentuk wayang kulit beserta segenap bagian-bagiannya itu sudah dipenuhi oleh simbol-simbol maupun aturan-aturan tertentu sehingga sudah tidak tersisa lagi ruangan bagi imajinasi si pembuat untuk bergerak. Semuanya sudah diatur dan semuanya sudah ditentukan. Sudah tidak dapat lagi kita menambahkan apa-apa di sana. Yang masih dimungkinkan adalah mengubah atau menggantinya, dan itu pulalah yang dilakukan oleh Sdr. Sukasman. Ia berusaha untuk mengganti simbol-simbol yang sudah ada itu dengan simbol-simbol baru yang lebih sesuai dengan kebutuhannya sebagai manusia modern, yang lebih sesuai dengan interpretasinya atas tokoh-tokoh dalam pewayangan itu, dan barangkali juga yang lebih sesuai dengan pikiran realistiknya. Digantinya, misalnya, *sembulian* dengan draperi atau lipatan-lipatan kain yang realistik, *seritan* rambut dengan gambaran rambut ikal yang bagaikan mayang mengurai, dan digantinya tangan dan kaki Gareng dengan bentuk-bentuk yang lebih dramatik. Maka yang terjadi adalah penggantian simbol-simbol dengan seperangkat simbol baru yang setidaknya-tidaknya lebih sesuai dengan alam pikiran masa kini. Penggantian ini bisa berarti suatu perbaikan bagi pikiran realistik, tetapi mungkin pula dianggap sebagai penurunan atau penyimpangan oleh mereka yang masih berbicara dengan bahasa tempo dulu.

Telah banyak pula dicoba untuk mengadakan perkeliranan gaya baru, baik dengan dua dalang dan dua lampu di sebelah-menyebelah layar, dengan wayang kulit yang transparan, maupun dengan layar lebar. Semuanya cukup bagus dan menarik, namun dengan itu kita kehilangan suasana di belakang layar yang mistis seperti yang telah saya sebutkan tadi. Ya, tetapi bisa juga orang bersahut, "*Who cares?*" Ya, *who cares?* Bukankah orang-orang modern ini memang berlainan dengan nenek moyangnya yang memuja arwah melalui wayang kulit? Bukankah fungsi wayang kulit memang sudah bergeser dan kini anak-anak tidak lagi mencari Kresna tetapi mendambakan Gareng atau Bagong? Nah, sampailah kita pada suatu persoalan yang sudah berada di luar bingkai pembicaraan ini.

Kembali ke masalah pengembangan bentuk, dengan segenap ketelitian barangkali kita masih bisa menemukan lubang-lubang jarum ke mana kita masih dapat menyusupkan penyempurnaan-penyempurnaan. Tetapi mungkin juga akan terdengar bisikan, kenapa tidak kita biarkan saja seni *adi-luhung* yang sudah mapan itu, dan kenapa tidak kita buat saja seni baru dengan bentuk dan bahasa baru yang jelas akan lebih sesuai dengan aspirasi masyarakat modern ini. Ya, kenapa tidak?

Para hadirin yang terhormat.

Terimakasih atas perhatian anda.

CATATAN

¹Tjan Tjoe Siem, dalam Claire Holt, *Art In Indonesia, Continuities and Change*, Cornell University Press, Ithaca, New York, 1967, p. 23.

²Sulardi, *Printjèning Gambar Ringgit Purwa*, Balai Pustaka, Jakarta, 1953; Sutarno, et al., *Wanda Wayang Purwa Gaya Surakarta*, Subbag. Proyek ASKI Surakarta, Proyek Pengembangan IKI, Depdikbud, 1978/1979.

³Soedarso Sp., *Wanda, Suatu Studi Tentang Resep Pembuatan Wanda-wanda Wayang Kulit Purwa Dan Hubungannya Dengan Presentasi Realistik*, Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi), Ditjenbud, Depdikbud, Yogyakarta, 1986.

⁴Sukasman, dalam Soedarsono (ed), *Kesenian, Bahasa dan Folklor Jawa*, Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi), Ditjenbud, Depdikbud, Yogyakarta, 1986, pp. 157-195.

⁵Dugaan tersebut ditunjang oleh adanya kenyataan bahwa: (1) Relief Candi Jago yang lebih tua umurnya dari relief Candi Panataran ternyata lebih mirip bentuknya dengan bentuk wayang kulit (Bali); ini berarti tidak sesuai dengan arus evolusi; (2) Di Candi Induk Panataran terdapat dua macam langgam relief, yang satu dekoratif seperti langgam wayang kulit, sedang yang satu lagi agak lebih realistik; berarti, masalahnya adalah masalah langgam, bukan evolusi; (3) Pada relief Candi Jago terdapat kebiasaan untuk membatasi adegan-adegan dengan suatu bentuk yang mirip 'kayon' atau 'gunungan' wayang kulit; apabila bentuk itu memang ada hubungannya dengan 'kayon' maka dapatlah dipastikan bahwa wayang kulitnya harus ada lebih dulu dari relief tersebut, karena tanpa adanya pengaruh mustahil orang sampai pada pilihan untuk menggunakan bentuk yang seperti 'kayon' itu sebagai pembatas adegan. 'Kayon' sebagai pembatas adegan adalah tatabahasa perkeliranan wayang kulit.

⁶*Trilakshanakantha* adalah satu di antara tanda-tanda orang besar (*mahapurushalakshana*) yang berbentuk tiga garis lipatan di leher yang juga terdapat pada setiap wayang karena wayang juga menggambarkan orang besar. Tetapi di beberapa daerah garis-garis itu dipandang sebagai 'bekas pedang orang Islam' untuk menjadikan tokoh yang digambarkan itu mati. Sebuah kompromi terhadap peraturan baru yang melarang pelukisan makhluk hidup.

⁷Soedarso Sp., *loc. cit.*

⁸Pada dasarnya wayang kulit dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu wayang *alus* seperti Arjuna, Abimanyu, atau Sumantri, dan wayang *gagahan* seperti Bima, Burisrawa, atau Baladewa. Namun, yang tersebut terakhir tidak mempunyai 'otot'.

⁹*Encyclopaedia Britannica, Macropaedia II*, pp. 123-124.

¹⁰*Ibid.*, p. 126.

¹¹E.H. Gombrich, *The Sense of Order, A Study in the Psychology of Decorative Art*, Phaidon, Oxford, 1980, p. 199.

¹²*Encyclopaedia Britannica, op. cit., p. 132.*

¹³Biasanya istilah ini dipakai untuk menamai suatu langgam yang berdasar atas pengamatan visual, tidak ada konotasi dengan paham Realisme ataupun Naturalisme yang saling bertentangan itu.

¹⁴*Encyclopaedia Britannica, op. cit., p. 126.*

¹⁵Istilah ini untuk pertama kalinya dipakai oleh Max-Verworn dalam bukunya *Zur Psychologie der primitiven Kunst* (1917), dan digunakan terutama untuk menamai gambar anak-anak dan suku-suku primitif yang biasa menggambarkan apa yang mereka ketahui tentang obyeknya, bukan apa yang dilihatnya. Para pemakai istilah ini di kemudian hari banyak yang lalu membuat istilah baru, yaitu *Fisikoplastik*, untuk menamai gambar yang mengandalkan pengamatan mata. Untuk ini saya menamainya *Visioplastik*, tidak *Fisikoplastik*.

¹⁶Herbert Read, *The Meaning of Art*, Praeger, New York-Washington, 1968, p.78.

¹⁷*Ibid., p. 79.*

¹⁸Robert Layton, *The Anthropology of Art*, Granada Publishing, London, et al., 1981, p. 157.

¹⁹Lukisan anak-anak yang sama primitifnya dengan karya suku-suku yang masih sederhana juga biasa merekam manusia dari depan, karena dari arah itulah mereka paling sering melihat manusia, dan sejalan dengan itu, kuda atau lembu digambar dari samping. Orang dewasa pun susah menggambar kuda dari depan.

²⁰Sukasman, dalam Soedarsono (ed), *Kesenian, Bahasa dan Folklor Jawa*, Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi), Ditjenbud, Depdikbud, Yogyakarta, 1986, pp. 159-195.

²¹Istilah ini semula sama artinya dengan lukisan, namun karena lukisan klasik itu dekoratif dengan pewarnaan yang khas, maka kemudian pewarnaan yang khas itulah yang disebut *sunggingan*.

KEPUSTAKAAN

- Arnheim, Rudolf, *Art and Visual Perception*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, 1969
- , *Toward a Psychology of Art*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, 1972.
- , *Visual Thinking*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 1972.
- Bernet Kempers, AJ, *Ancient Indonesian Art*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 1959.
- Gombrich, EH, *The Sense of Order, The Study in the Psychology of Decorative Art*, Phaidon, Oxford, 1980.
- Hinzler, HR, *Bima Swarga in Balinese Wayang*, Martinus Nijhoff, The Hague, 1981.
- , *Wayang op Bali*, Uitgave "Nederlandse Vereniging voor het Poppenspel", 1975.
- Holt, Claire, *Art in Indonesia: Continuities and Change*, Cornell University Press, Ithaca, New York, 1967.
- Hooykaas, C, *Kama and Kala, Materials for the Study of Shadow Theatre in Bali*, North-Holland Publishing Company, Amsterdam and London, 1973.
- Knaud, JM, *Tussen Schemering en Dageraad*, Achtergronden van de Wayang Poerwa, Moesson, The Hague, 1981.
- Layton, Robert, *The Anthropology of Art*, Granada Publishing, London, et al., 1981.
- Mangkudimeja, RM, *Kawruh Asalipun Ringgit sarta Gegepokanipun Kaliyan Agaming Jaman Kina*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 1979.
- Mellema, RL, *Wayang Puppets: Carving, Colouring, Symbolism*, Royal Tropical Institute, Amsterdam, 1954.
- Padmopuspito, "Selintas Perbedaan antara Wayang Kulit Bali dan Jawa", *Pewarta Seni*, 3/1, Maret 1978.
- Read, Herbert, *The Meaning of Art*, Praeger, New York - Washington, 1968.
- Sajid, RM, *Bauwarna Wayang*, PT Percetakan RI, Yogyakarta, 1958.
- , *Bauwarna Kawruh Wayang II*, Widya Duta, Surakarta, Tanpa Tahun.
- Sastroamidjojo, Dr.A Seno, *Renungan Tentang Pertunjukan Wayang Kulit*, PT Kinta, Jakarta, Tanpa Tahun.
- Soedarsono (ed), *Kesenian, Bahasa dan Folklor Jawa*, Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi), Ditjenbud, Depdikbud, Jakarta, 1986.
- Sri Mulyono, *Wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan*, Gunung Agung, Jakarta, 1982.
- Sukir, *Bab Natah Sarta Nyungging Ringgit Wacucal*, Balai Pustaka, Jakarta, 1935.
- Sulardi, RM, *Printjening Gambar Ringgit Purwa*, Balai Pustaka, Jakarta, 1953.
- Sutarno, Dr., et al., *Wanda Wayang Purwa Gaya Surakarta*, Subbag. Proyek ASKI Surakarta, Proyek Pengembangan IKI, Depdikbud, 1978/1979.
- Wagner, Frits A, *Indonesia, The Art of an Island Group*, Crown Publishers, Inc., New York, 1959.
- Wassing, Rene S, *De Wereld van de Wayang, De Schim van het Verleden Werpt Zijn Schaduw vooruit*, Volkenkundig Museum Nusantara, Delft, 1983.
- Whyte, Lancelot Law (ed), *Aspects of Form*, Lund Humphries, London, 1968.
- Widodo, Ki Marwoto Panenggah, *Tuntunan Ketrampilan Tatah Sungging Wayang Kulit*, CV Citra Jaya, Surabaya, 1984.