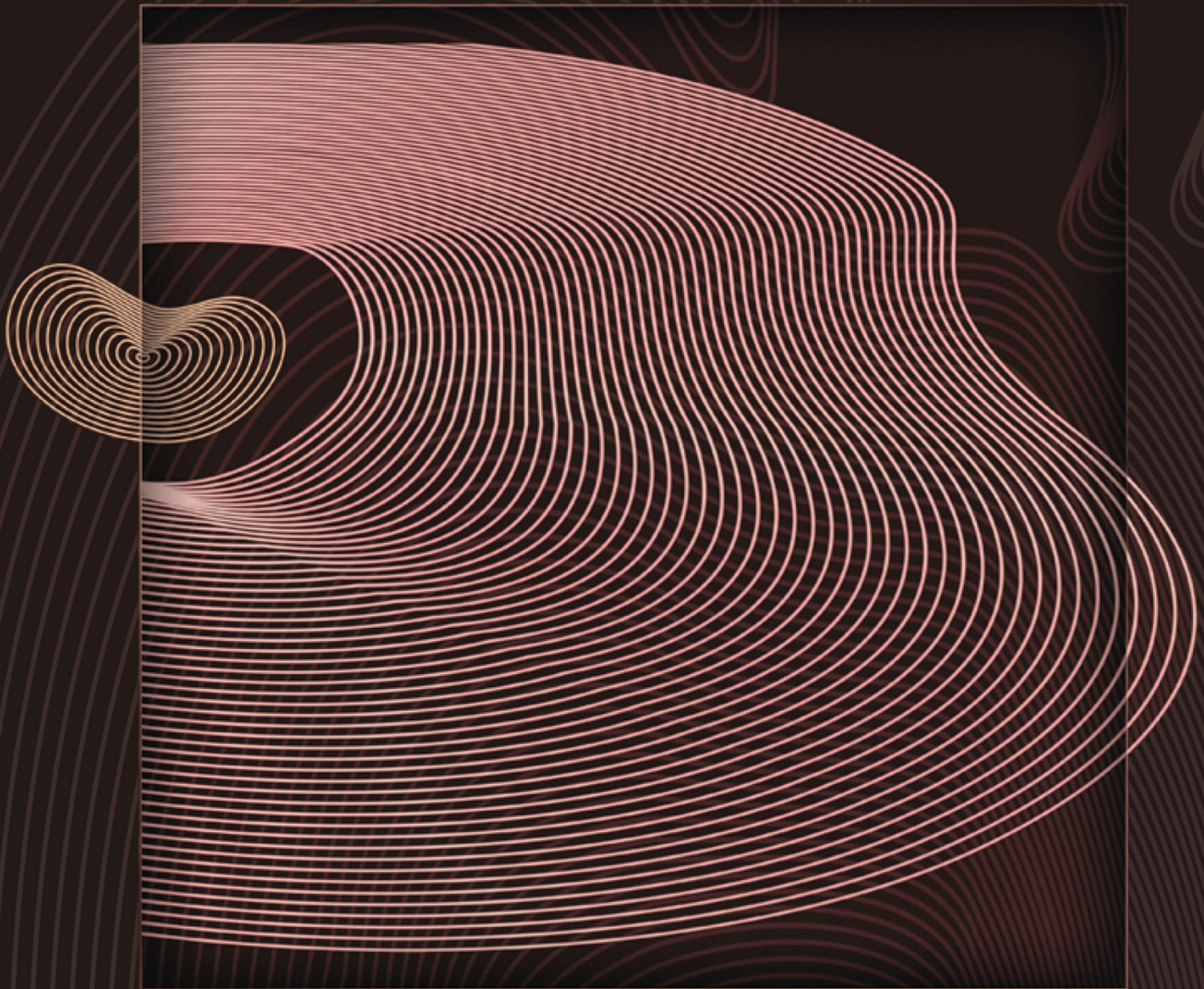




KREATIVITAS & KEBANGSAAN

Seni Menuju
Paruh Abad XXI
36



Prosiding
Seminar Dies Natalis ke-36
ISI Yogyakarta

Editor:
Mikke Susanto
M.Kholid Arif Rozaq
Zulisah Maryani

KREATIVITAS & KEBANGSAAN

Seni Menuju Paruh Abad XXI -36

Prosiding
Seminar Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta

Badan Penerbit ISI Yogyakarta

KREATIVITAS & KEBANGSAAN
Seni Menuju Paruh Abad XXI - 36
Prosiding Seminar Dies Natalis ke-36
ISI Yogyakarta

Editor:

Mikke Susanto
M. Kholid Arif Rozaq
Zulisih Maryani

Desain Sampul

Edi Jatmiko

Desain Isi

Oscar Samaratungga
Tim Penerbit Ombak

Ukuran buku 19 cm x 27 cm
xxiv + 553 hlm
ISBN: ISBN: 978-602-6509-64-2
Cetakan I: Agustus 2020

Diterbitkan oleh:

Badan Penerbit ISI Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta 55187
Telp./Faks (0274) 384106

KREATIVITAS & KEBANGSAAN
Seni Menuju Paruh Abad XXI - 36
Prosiding Seminar Dies Natalis ke-36
ISI Yogyakarta

Panitia Pelaksana

Penasihat

Rektor ISI Yogyakarta

Penanggung Jawab

Pembantu Rektor I ISI Yogyakarta

Ketua

Muhammad Fajar Apriyanto, M.Sn.

Wakil Ketua

Latief Rakhman Hakim, M.Sn.

Sekretaris

Dr. Umilia Rokhani, S.S., M.A.

Dra. Esti Hapsari Saptiasih

Bendahara

Heningtyas Widowati, S.Pd.

Sugiyarti

Koordinator Seminar

Dr. Mikke Susanto, M.A.

Koordinator FSP

Joanes Catur Wibono, M.Sn.

Koordinator FSR

Dr. Noor Sudiyati, M.Sn.

Koordinator FSMR

Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.

Humas

Aji Susanto Anom, M.Sn.

Sumarno, S.I.P.

Publikasi

Oscar Samaratungga, S.E., M.Sn.

Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

Reviewer

Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

Dr. St. Hanggar Budi Prasetya, S.Sn., M.Si.

Steering Committee

Dr. Komaruddin Hidayat, M.A.

Dr. Nasir Tamara, M.A.

Farah Pranita Wardani, M.A.

DAFTAR ISI

ix	39
Sambutan Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Merancang Galeri Seni Virtual dengan Memanfaatkan Fotografi 360° Arif Ranu Wicaksono
xiii	53
Sambutan Ketua Panitia Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta	Nilai Kebangsaan dalam Kreativitas Tari Karwar: Dari Tradisi ke <i>Augmented Reality</i> IBG. Surya Peradantha Wanda Listiani Sri Rustiyanti Fani Dila Sari
xv	71
Pengantar Editor Ke Mana Kreator Berlabuh?	Penguatan Ketahanan Budaya Daerah dan Identitas Bangsa Melalui Rekonstruksi Tari Legong Tombol di Desa Banyuatis, Bali Ida Ayu Wimba Ruspawati
A. Kebangsaan & Praktik Kreatif	87
3	Kreativitas Pembelajaran Batik pada Era 4.0 Farid Abdullah Aneeza Mohd Adnan
Aktivasi Memori Bahagia Sebagai Pemantik Kreativitas Penciptaan Karya Seni Anang Prasetyo	
13	
Konsep Partisipatori Seni dan Nilai-Nilai Gotong Royong Bangsa I Wayan Sujana Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana	
25	
Gunung Kembar: Fenomena Gambar Anak Indonesia di Tengah Revolusi Industri 4.0 Eko Wahyudi	

- 99 **Realisasi Diri Perempuan Perupa Indonesia dalam Pandemi Covid-19**
Ira Adriati
Irma Damajanti
Willy Himawan
- 109 **Karnaval Fesyen sebagai Abangan Semangat Kebangsaan**
Suharno
- 119 **Proses Kreatif Kekaryaannya Seni Grafis “Studio Raja Singa” dalam Mengurai Sejarah Indonesia**
Nur Iksan
- 137 **Pendidikan Seni dan Nilai Kemanusiaan**
Kardi Laksono
- B. Sejarah & Konsepsi Budaya
- 157 **Kreativitas dalam Keberagaman Literasi Budaya sebagai Aset Kearifan Lokal Daerah**
Sri Rustiyanti
- 171 **Bencana Alam Masa Jawa Kuno (Abad Ke-8—10 M): Mitigasi dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Kebudayaan**
Agus Aris Munandar
- 203 **Mitos Tubuh Selebgram**
Aa Nurjaman
- 219 **Hermeneutika Mataram Islam dari Tulisan Kembali ke Pergelaran**
Ikun Sri Kuncoro
- 229 **Di Balik Ragam Liukan Penggunaan Bentuk Aksara Kuna**
Sinta Ridwan
- 251 **Edhi Sunarso: Di Antara Sukarno dan Soeharto**
Asvi Warman Adam
- 261 **Seni dan Problem Denasionalisasi**
Kasiyan

- 277
Tragedi Nasional dan Memori Kolektif: Postnasionalisme dalam Karya Perupa Diaspora Tionghoa
 Hariyanto
- 295
Kutunggu Karyamu 100 Tahun Lagi!
 Yuke Ardhiati
- 309
Memvisualkan Negeri Jajahan: Ilmu Pengetahuan dan Lukisan pada Masa Awal Kolonialisme di Indonesia
 Sri Margana
- 335
Menggali Idenitas Nasional Melalui Gaya Seni Arca Masa Hindu-Buddha di Nusantara
 Nainunis Aulia Izza
- 347
Fitigraf (Historiografi Tiga Paragraf): Penyadaran Sejarah bagi Generasi Z
 Daya Negri Wijaya
 Ardi Wina Saputra
- 361
Cerita Panji: Nasionalisme dalam Budaya
 Karsono H. Saputra
- 373
Cangget: Identitas Lampung dalam Keragaman Budaya Indonesia
 Rina Martiara
- 391
Identitas Kebangsaan dalam Pusaran Musik Global: Studi Preferensi Musik Remaja di Yogyakarta
 Daniel De Fretes
- C. Tata Kelola Budaya
- 405
Ekodesain dan Ekowisata: Desain Kurikulum Pelatihan Kerajinan Ramah Lingkungan untuk Mendukung Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan di Indonesia
 Husen Hendriyana
 I Nyoman Darma Putra
 Yan Yan Sunarya
- 419
Bissu In Humanity Agenda; Penyintas atas Perbedaan Perilaku, Budaya hingga Agama
 Feby Triadi
 Khairil Anwar
 Shinta Febriany
 Sri Gusty

- 431 **Pluralisme Keberagaman dalam Budaya Megengan di Desa Pancasila Sukoreno**
Muhammad Khoirul Hadi Al Asy Ari
Afifatul Munawiroh
Bagus Prayogi
- 445 **Neo-Eksotisme dan Rezim Kebenaran: Pemberdayaan Budaya Lokal dalam Mekanisme Pasar dan Ekonomi-Politik Birokrasi di Banyuwangi Festival**
Ikwan Setiawan
Andang Subaharianto
- 463 **Kosa Rupa Bali: Sebuah Perintisan Penyusunan Enslikopedia Seni Visual Bali**
Hardiman
Luh Suartini
- 475 **Seni dalam Pengembangan Kota Kreatif di Indonesia (Studi tentang Strategi Kota Pekalongan dan Bandung dalam Mewujudkan Diri Sebagai Anggota Unesco Creative Cities Network)**
Ihya Ulumuddin
Sugih Biantoro
Genardi Atmadiredja
- 489 **Kampung As Living Museum: Curating Networks In Tengok Bustaman Festival**
Rifda Amalia
- 511 **Menghidupi Pancasila dengan Berkesenian dan Karya Seni**
Hasprina Resmaniar Boru
Mangoensong
- 523 **Menanamkan Sikap Mandiri, Kreatif, dan Cinta Tanah Air kepada Anak Usia Dini**
Dayu Sri Herti
- 537 **Wisata Seni Artjog MMXIX: Kapital dan Estetika Dalam Industri Seni**
Yongky Gigih Prasisko
- 553 **Profil Editor**

SAMBUTAN REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Salam Sejahtera,

Om Swastiastu,

Namo Budaya,

Dalam suasana pandemi Covid-19 yang mendera seluruh negeri dan belahan dunia, ISI Yogyakarta pada 30 Mei 2020 merayakan Dies Natalis ke-36. Di tengah suasana keprihatinan, peringatan dies natalis diselenggarakan dengan cara yang sederhana dan sangat khusus, dengan menerapkan protokol kesehatan Covid-19. Sidang senat, laporan rektor, dan pidato ilmiah diselenggarakan secara terbatas tanpa tamu undangan. Demikian juga pembatasan dan pengalihan media terjadi di berbagai agenda dies natalis, seperti pameran, pertunjukan, dan seminar akademik. Berbagai agenda tersebut merupakan penanda yang tidak terpisahkan dari setiap peringatan dies natalis karena juga sebagai bentuk refleksi dan pertanggungjawaban pencapaian institusi yang harus disampaikan kepada semua *stake holder*.

Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta tahun ini mengangkat tema “SDM Unggul: Kreatif, Inovatif, dan Berkebangsaan (Belajar dari Pandemi Corona)”. Adapun tema seminarnya adalah “Kreativitas dan Kebangsaan: Seni Menuju Paruh Abad XXI”. Tema ini diangkat sebagai respons atas berbagai kondisi nasional global dan sekaligus dengan merebaknya pandemi Covid-19 yang menghadang dengan persoalan multidimensinya. Dalam kondisi faktual penyiapan dan membangun SDM unggul merupakan keniscayaan untuk menghadapi perubahan zaman. Kreativitas merupakan modal utama dari berbagai produk yang dihasilkan oleh

sumber daya manusia unggul. Demikian juga dalam tatanan kehidupan baru sekarang, tantangan inovasi sangat nyata dipengaruhi oleh teknologi informasi komunikasi dan digitalisasi. Perubahan tatanan kehidupan baru tersebut secara masif terjadi dalam setiap aspek kehidupan kita, yang secara fundamental implementasinya terlihat lewat interaksi sosial dan komunikasi, transaksi ekonomi, model produksi, wacana kebudayaan, produksi pengetahuan, dan juga pada paradigma seni yang baru. Tanpa kita sadari penguasaan teknologi informasi dan digitalisasi sekarang menjadi syarat mutlak untuk semua aktivitas produktif pada masa pandemi Covid-19 ini. Kita menjadi belajar berbagai inovasi tersebut sebagai perilaku “kenormalan baru” dari pandemi ini.

Oleh karena itu, ISI Yogyakarta harus menatap masa depan secermat mungkin untuk merespons berbagai perubahan sosial dan kebudayaan tersebut. Dengan kompetensi pokok di bidang seni, ISI Yogyakarta bisa mengkaji berbagai hal yang terkait hubungan antarruang budaya, seni, dan nilai-nilai kreativitas. Menjadi penting dan mendesak juga, untuk mengaitkan semua kesadaran kreatif dan inovatif tersebut dalam ikatan nilai nasionalisme dan kebangsaan pada masa kegalauan pandemi ini. Untuk mendapatkan pemahaman antarwaktu bahkan permasalahan tersebut bisa dikaji selama paruh abad XXI, hubungan antarnilai-nilai tersebut menjadi penting untuk dikaji dan diajukan sebagai topik seminar menuju masa depan bangsa Indonesia yang lebih baik.

Dalam buku ini, persoalan kreativitas, kebangsaan, dan pandemi Covid-19 menjadi permasalahan yang banyak dikupas. Demikian juga ada banyak topik tentang seni dengan berbagai pendekatannya. Seni sebagai bagian yang inheren dalam kehidupan manusia, bisa memperindah dengan kedalaman dan ketajaman perspektif yang dipakai dalam menelaah kehidupan. Atau juga seni akan menunjukkan nilai *kagunan*-nya langsung untuk memberikan pemecahan dalam permasalahan kehidupan. Seni bisa menjadi strategi, mengubah persoalan menjadi peluang, mampu memberi hiburan, atau juga bisa menggugah kesadaran dan kreativitas baru pada setiap orang.

Dalam persoalan lain, pandemi juga telah membongkar batas-batas geografi dan geopolitik antarnegara. Oleh karena itu, situasi internasional menjadi problem tersendiri, seperti halnya persoalan perang senjata hingga perang virus yang menjadi polemik berkepanjangan. Kondisi tersebut mengakibatkan makna pertalian antarbangsa menjadi sukar ditelisik dan diprediksi. Lebih jauh lagi

kebutuhan pangan, sandang, transportasi, hingga pertahanan dan keamanan negara juga memerlukan kajian yang mendalam. Hal itu tentu juga berakibat pada makna isu kebangsaan. Dalam kondisi demikian, bagaimanakah kreativitas dan kesenian bisa menjadi bagian yang secara faktual memberikan pencerahan dan pemecahan masalah?

Dengan memahami sejumlah persilangan bidang disiplin dan konteksnya, buku atau prosiding ini diharapkan bisa menginspirasi berbagai pemikiran dan kebijakan lembaga atau publik. Seberapa pun hasil yang diwujudkan dalam sebuah buku tentu akan tetap mempunyai nilai dan makna sosial. Sejumlah artikel yang mengungkapkan musik, teater, seni lukis, sejarah patung, batik, seni tradisi, atau persoalan festival yang terjadi di sejumlah kota yang terhubung dengan isu kebangsaan dalam buku ini akan bermanfaat untuk melihat jati diri bangsa. Sejumlah karya seni rupa, seni pertunjukan, dan seni media rekam karya mahasiswa dan dosen ISI Yogyakarta yang dikompilasi dalam buku ini juga ikut mewarnai opini dan berbagai pemaknaan di tengah pandemi ini.

Dalam program seminar ini, panitia telah bekerja keras untuk mewujudkan tema tersebut secara menarik. Dalam kondisi pandemi Covid-19 ini, seminar tidak dilakukan secara langsung dalam pertemuan fisik, tetapi cukup diwujudkan dalam bentuk buku prosiding seminar. Program ini melibatkan banyak penulis dari sejumlah universitas di Indonesia dan beberapa dari luar negeri. Dalam buku ini terdapat sejumlah penulis utama, yaitu Prof. Dr. Komaruddin Hidayat, M.A. (Rektor Universitas Islam Internasional Indonesia), Dr. Nasir Tamara, M.A., M.Sc. (Ketua Umum Satupena), dan Farah Wardani, M.A. (kurator dan arsiparis). Di samping penulis utama, tersaji 53 penulis penyerta yang terkumpul dari ISI Yogyakarta dan sejumlah penulis dari beberapa perguruan tinggi lainnya, seperti Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Universitas Indonesia Jakarta, ITB, ISBI Bandung, dan perguruan tinggi lainnya. Selain itu, ada penulis dari University Technology Mara, Machang, Malaysia dan seorang penulis lulusan dari Museum Studies, School of Art and Science New York University.

Disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua penulis utama dan para penulis penyerta sehingga buku prosiding seminar ini dapat terwujud dengan baik. Semoga kerja keras editor, para penulis, penerbit, panitia, serta kerja sama dengan berbagai pihak dan universitas akan menjadi inspirasi dan semangat bagi ISI Yogyakarta dan seluruh sivitas akademika. Demikian

juga dengan peluncuran buku ini pada hari ulang tahun kemerdekaan Republik Indonesia yang ke-75, semoga dapat menjadi semangat untuk kita dan generasi mendatang dalam kehidupan berbangsa dan bertanah air. Terima kasih dan salam budaya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.,
Salam sejahtera,
Om Santi, Santi, Santi, Om,

Yogyakarta, 17 Agustus 2020

Rektor,
Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

SAMBUTAN KETUA PANITIA DIES NATALIS KE-36 ISI YOGYAKARTA

Assalamu'alaikum warahmatulahi wabarakatuh

Om Swastiastu

Salam budaya dan salam kebajikan

Marilah kita panjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan YME karena berkat rahmat dan karunia-Nya kita diberikan kesehatan sehingga prosiding seminar, dalam rangka Dies Natalis ke-36 Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat terbit sesuai dengan jadwal yang direncanakan. Kemeriahn kegiatan Dies Natalis di lingkungan ISI Yogyakarta yang biasanya menjadi agenda rutin tahunan, antara lain sidang senat terbuka, seminar, pameran, penayangan, dan pergelaran pada 2020 ini dirampingkan. Tema besar yang diusung dalam kegiatan ini adalah “SDM Unggul: Kreatif, Inovatif, dan Berkebangsaan”.

Dies Natalis ke-36 ini begitu istimewa karena diperingati di tengah dampak pandemi Covid-19 yang tidak saja dirasakan di negara kita, tetapi juga kurang lebih 215 negara di seluruh dunia. Semua berperang menghadapi pandemi Covid-19 ini secara global dan tidak pandang usia, gender, ataupun status sosial. Pergerakan manusia yang semula bebas tanpa batas pada saat ini dibatasi dan diatur dengan protokol Covid-19. Hal tersebut menuntut berbagai langkah preventif yang harus dilakukan di semua aspek kehidupan.

Sebagai wujud penanda dan pertanda Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta, panitia berusaha dan berupaya sebaik mungkin untuk berinovasi mengadakan kegiatan sesuai dengan protokol Covid-19, berupa pembuatan prosiding seminar, pameran, dan penayangan virtual seni. Pameran dan penayangan yang biasanya diselenggarakan di tempat terbuka, saat ini dirampingkan serta diselenggarakan secara virtual.

Rangkaian kegiatan Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta akan diisi dengan kegiatan seminar akademik dengan tema “Kreativitas dan Kebangsaan: Seni Menuju Paruh Abad 21”. Seminar yang biasanya dilakukan bertatap muka dalam satu ruangan kali ini ditiadakan dan diganti dengan pembuatan prosiding. Penulis utama adalah Prof. Dr. Komaruddin Hidayat, M.A.; Dr. Nasir Tamara, M.A., M.Sc.; dan Farah Pranita Wardani, M.A. Di samping itu, akan dipilih 10 paper dari berbagai akademisi dan praktisi. Dari *call for paper* yang sedianya akan dipilih 10 abstrak dengan batas

rentang waktu 25 April - 5 Mei 2020 terkumpul sebanyak 104 abstrak. Hal tersebut tentu saja sangat menggembirakan bagi panitia karena antusiasme yang tinggi dari para penulis untuk berpartisipasi ide dan gagasan di tengah pandemi.

Panitia berdiskusi dengan pimpinan karena melihat situasi tingginya antusiasme para penulis, kemudian muncul satu kesepakatan untuk menerima lebih banyak abstrak tulisan yang diterima. Panitia dan pimpinan berpikir sangat sayang jika abstrak tulisan yang dipilih dan terseleksi hanya 10 mengingat kualitas tulisan begitu baik sesuai dengan tema yang dihadirkan. Dengan demikian, panitia akan menerbitkan dua buah prosiding. Materi tulisan prosiding pertama berasal dari 17 penulis yang mempunyai makna peluncuran pada 17 Agustus 2020 dan prosiding kedua berasal dari 36 penulis yang mempunyai makna Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta sehingga tulisan berjumlah 53 penulis.

Pameran dan penayangan virtual seni yang diselenggarakan pada 1-30 Agustus 2020 di www.galerirjkatamsi.isi.ac.id dan Instagram @dies36.isijogja menampilkan kurang lebih 90 karya baik dari Fakultas Seni Rupa, Fakultas Seni Pertunjukan, dan Fakultas Seni Media Rekam. Karya-karya yang ditampilkan sesuai dengan tema utama dan dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi pandemi yang terjadi saat ini. Panitia meyakini prosiding seminar, pameran, dan penayangan virtual seni pada suatu masa akan menjadi sumber ilmu pengetahuan dan seni yang sangat berguna, bagaimana kreativitas dan kehidupan pekerja seni hidup pada masa pandemi.

Salah satu wujud dampak adanya pandemi yang dirasakan panitia adalah berkoordinasi intens lewat media daring. Hal ini dilakukan karena tidak dimungkinkan untuk bertemu tatap muka lebih dari 10 orang sesuai dengan standar protokol Covid-19. Komitmen dan kebersamaan menjadi sebuah semangat panitia untuk mewujudkan kegiatan di tengah pandemi ini. Semua berubah karena pandemi Covid-19 menjadikan kita berkreaitivitas menyesuaikan dengan keadaan.

Panitia menyadari dalam proses pembuatan prosiding ini terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan. Atas nama panitia kami mohon maaf jika ada sesuatu yang tidak berkenan di hati Bapak/Ibu/Saudara sekalian sebagai pembelajaran kami dan pengalaman di kemudian hari. Semoga prosiding seminar, pameran, dan penayangan virtual seni ini bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan seni serta dapat menginspirasi para pembaca yang budiman.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarakatuh
Om Santi, Santi, Santi Om

Ketua Panitia,
Muhammad Fajar Apriyanto, M.Sn.

PENGANTAR EDITOR

Ke Mana Kreator Berlabuh?

Di tengah pandemi Covid-19, seminar ini direncanakan. Bencana besar yang mengglobal sejak Februari 2020 ini menjadi salah satu kisah tragis dalam sejarah peradaban manusia. Covid-19 sebagai induk pandemi menancap secara kokoh dalam diri umat manusia dan memberi akibat yang luar biasa. Begitu kuatnya. Diperkirakan sampai dua tahun mendatang, kita akan disibukkan oleh berbagai akibat pandemi ini. Kesibukan ini melahirkan perubahan dan adaptasi dalam tata kehidupan dan pekerjaan di semua bidang secara signifikan.

Dunia tetap berputar. Artinya, roda sosial ekonomi harus tetap berjalan meskipun pandemi ini masih berlangsung. Setiap orang, komunitas, bangsa, dan negara lantas secara kreatif mencari akal agar terhindar dari banyak persoalan. Tidak terlepas juga para kreator di bidang budaya-seni juga mengalaminya, hingga melakukan perubahan aktivitas dan perilaku. Dari sinilah diperlukan ketajaman pikiran memantapkan tujuan hidup, serta mendapatkan visi tentang upaya bertahan sebagai manusia dan bangsa hingga “titik darah penghabisan”.

Pandemi, Perubahan, dan Perilaku

Perubahan akibat pandemi ini terjadi di banyak agenda, antara lain seminar seni, pameran, pertunjukan, dan pertunjukan. Sejak pandemi terjadi, pertemuan fisik dilarang, atau dianjurkan tidak dilakukan. Sebagai contoh saja, seminar internasional tentang seni rupa Indonesia yang sedianya diadakan di Yogyakarta (Juni) dan di Universitas Melbourne Australia (Juli), tidak jadi dilaksanakan oleh panitia. Sejumlah pameran seni rupa yang sedianya akan dibuka pada Maret dan bulan-bulan berikutnya harus dibuat pola baru, ditunda, atau ditiadakan. Pameran tunggal Putu Sastra Wibawa di Langgeng Art Foundation Yogyakarta pada 20 Maret 2020 meskipun tetap dilaksanakan, hanya mengundang 20 orang tamu dalam seremoni pembukaan. Pameran “PRASIDHA 93” di Kiniko Art Room Sarang Building Yogyakarta pada 21 Maret 2020 bahkan tidak diseremonikan.

Poster pameran lukisan “Kalarupa-Komunitas Perupa Sleman” sedianya 10 April 2020 pun ditulis dengan teks kapital: DITUNDA. Agenda ARTJOG yang biasa diadakan pada Juni-Juli harus ditunda hingga (kemungkinan) Agustus dan bulan-bulan berikutnya. Penari Didik Nini Towok dan sejumlah peseni lainnya juga mengalami kerugian besar karena telah gagal melakukan lawatan kerja, sosialisasi seni ke sejumlah daerah, dan ke beberapa negara.

Bagi yang masih belajar, perlu mengganti pola perkuliahan. Selain perkuliahan dilakukan di rumah, kunjungan tugas yang semula dilakukan fisik ke sejumlah museum, galeri, dan studio seniman tergantikan secara virtual. Oleh sebab banyak galeri, museum, dan studio seni di Indonesia belum memiliki anjungan daring yang memadai atau belum sempurna, kunjungan dialihkan ke sejumlah museum dunia. Kebetulan mereka memberi peluang dengan membebaskan biaya masuk, seperti yang dilakukan oleh National Gallery of Art Washington, Museum Louvre, Van Gogh Museum, Rijkmuseum Amsterdam, Pinacoteca di Brera Milano, Galleria degli Uffizi Firenze, dan Metropolitan Museum. Bahkan kunjungan pustaka yang semula ramai di ruang baca, tergantikan ke sejumlah perpustakaan dunia. Lagi-lagi tentu secara virtual dari rumah. Siapa menyana efek pandemi selain menyebabkan diri yang fisik tidak bisa ke mana-mana, tetap memberikan peluang yang lain: “keliling” dunia.

Tugas praktik seni semula dikerjakan secara fisik, kini diubah menjadi nonfisik, atau setidaknya dilaporkan, disajikan, dan didengarkan secara daring. Jika semula banyak mahasiswa melakukan penciptaan seni, pada masa pandemi hanya dianjurkan melakukan perancangan. Persoalan teknis dalam pengerjaan karya, dari pemilihan material, pengolahan bahan, improvisasi kerja, pengenalan teknik dan alat, hingga *finishing* yang biasanya dipantau secara langsung oleh dosen di kampus, kini dilaporkan secara virtual. Dari beberapa kasus ini tersirat bahwa telah terjadi perubahan cara bekerja, sekaligus berperilaku dalam menatap keadaan yang terbatas ini.

Selain problem pandemi, pada dua dekade terakhir banyak terjadi persoalan kebangsaan di dan untuk Indonesia. Sejarah telah tertoreh, dari persoalan terkait kemanusiaan, budaya, agama, alam, hingga primordialisme dan ras. Kejadian di dalam negeri seperti presekusi agama, bom bunuh diri, pelarangan keyakinan secara sepihak tanpa keterlibatan pihak berwenang, kebakaran hutan, banjir di banyak wilayah di Indonesia, bencana gempa dan letusan gunung, serta munculnya sejumlah keputusan pemerintah yang mendapatkan kritik hingga melahirkan demonstrasi besar-besaran menjadi berita yang tiada putus.

Belum lagi persoalan antara negara. Isu antarnegara dalam memecahkan persoalan negara lain di Timur Tengah dan di Asia, perebutan wilayah antara negara di Laut Tiongkok Selatan, keputusan ekspor impor barang antarnegara yang melelahkan, kebijakan perpajakan dunia usaha virtual, hingga perkara pembahasan keamanan dunia di Dewan Keamanan PBB dan kebijakan lainnya bagi negara-negara yang tergabung di G-20 yang tidak pernah selesai, menjadi isu sosial politik budaya yang penting untuk terus dicermati.

Dalam khazanah semacam ini, akankah seni (dalam konteks yang lebih besar, yakni budaya) mampu berperan dalam mengatasi perubahan dan akibat dari persoalan-persoalan tersebut?

Imbas Revolusi 4.0

Pertanyaan retorik tersebut membawa pada serumpun frasa kunci yang mungkin bisa dirangkai. Pada masa pandemi yang kini menggurita di sejumlah lebih dari 170 negara, kita dihadapkan pada kehidupan global, dengan tetap mengedepankan sejumlah kearifan lokal. Pandemi ini selain menyisakan rasa kelu, getir, ngeri, takut, *parno*, mati rasa, juga memberi peluang untuk berpikir cara hidup bersama secara efektif, efisien, tetapi tetap indah dirasakan.

Pemberdayaan ruang virtual pada masa pandemi mengalami lonjakan luar biasa di tangan para kreator. Revolusi 4.0 seakan mendapatkan momentum luar biasa. Hadirnya seperti gayung bersambut. Jika disederhanakan, Revolusi 4.0 seperti menjadi medium untuk berbagai ragam keperluan. Dalam konteks ini meskipun kita mengalami degradasi pertemuan fisik, tetap membuat kita berhubungan, bersinergi, dan memberikan sejumlah manfaat.

Pandemi dan Revolusi 4.0 ini juga telah membongkar batas-batas privasi, komunitas, bangsa, dan negara, baik dalam perspektif politik, sosial, hingga budaya. Berbagai kondisi dan situasi internasional yang kini berkecamuk menjadi problem tersendiri, tetapi tetap harus dipecahkan bersama-sama, antarpribadi, antarkomunitas, dan antarnegara. Revolusi 4.0 juga makin memberi peluang masuknya lebih banyak ragam budaya ke seluruh lapisan masyarakat terkecil. Siapa yang memiliki kemampuan menguasai revolusi ini, maka dialah yang mampu menguasai dunia. Penyebaran budaya K-Pop sebagai salah satu amsal, membuat dunia tidak lagi dikuasai atau didominasi oleh budaya Barat (Ero-Amerika) dan Tiongkok yang menggurita sebelumnya.

Makna pertalian antarbudaya bangsa di tengah pandemi dan revolusi ini tentu menarik meskipun tidak mudah ditelisik dan diprediksi. Namun, kami yakin bahwa berbagai kejadian, peristiwa, dan segala akibatnya tetap dapat dicatat dan dikaji dengan baik. Untuk itulah, diperlukan pemikiran tentang berbagai fenomena tersebut. Dari latar belakang inilah, seminar dalam rangka Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta dilaksanakan.

Seminar yang sedianya digelar di kampus ISI Yogyakarta, akhirnya hanya bisa dilakukan melalui kegiatan penerbitan prosiding seminar. Melalui seminar ini diharapkan kampus seni seperti ISI Yogyakarta dan sejumlah perguruan tinggi lain, dapat membantu bangsa ini menjaga eksistensi dan karakter melalui jalan seni. Tidak terlalu lama, 25 tahun lagi menuju ujung paruh pertama abad ini, negeri ini akan merayakan 100 tahun kemerdekaannya.

Oleh karena itu, sebagai bangsa yang memiliki sumber daya budaya yang luar biasa, seni diharapkan dapat memberikan sumbangsih praktik, wacana, dan kreativitas dalam segala bentuk dalam rangka menuju tahun 2045. Dengan latar belakang yang telah diungkap di atas, serta merujuk tema Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta “SDM Unggul: Kreatif, Inovatif, dan Berkebangsaan (Belajar dari Pandemi Corona)”, seminar kali ini mengambil topik “Kreativitas dan Kebangsaan: Seni Menuju Paruh Abad XXI”.

Isi Buku: Kreasi & Pemikiran

Semua kajian tentu diselaraskan pada tujuan seminar, yakni untuk memperkaya fungsi seni ke masyarakat (global) menuju 100 tahun Indonesia. Tujuan lain adalah membantu mengejawantah perannya sebagai bangsa yang beradab dan berkarakter. Peran dosen, *stakeholder*, dan aktivis literasi berbagai disiplin ilmu diyakini akan dapat membantu dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, dibutuhkan pemikiran untuk membuat kebijakan yang bisa membawa perguruan tinggi seni menuju persaingan global secara kuat.

Prosiding seminar ini secara fisik diterbitkan dalam dua buku. Pembagian atas kedua buku ini didasari atas kebutuhan akademis. Perbedaannya hanya terletak di latar belakang status para penulis. Dalam buku #1 yang bertajuk *KREATIVITAS & KEBANGSAAN: Seni Menuju Paruh Abad XXI - 17*, dimuat sejumlah tiga artikel penulis utama. Selain tiga penulis utama disajikan 17 artikel yang ditulis oleh para sivitas akademika ISI Yogyakarta. Angka 17 dalam buku ini dikaitkan dengan angka “keramat” bangsa Indonesia, tanggal ketika Proklamasi Kemerdekaan

RI didengungkan. Adapun dalam buku #2 yang bertajuk *KREATIVITAS & KEBANGSAAN: Seni Menuju Paruh Abad XXI – 36*, dimuat sejumlah artikel karya 36 penulis dari sejumlah pengajar perguruan tinggi, guru sekolah menengah atas, dan penulis bebas dari seluruh Indonesia. Angka 36 merujuk pada angka usia ISI Yogyakarta.

Sebelum memasuki beragam artikel di buku #1 disajikan tiga artikel karya para penulis utama. Mereka adalah Prof. Dr. Komaruddin Hidayat, M.A. (Rektor Universitas Islam Internasional Indonesia, Jakarta), Dr. Nasir Tamara, M.A., M.Sc. (Ketua Umum Persatuan Penulis Indonesia - SATUPENA), dan Farah Wardani, M.A. (kurator dan arsiparis). Ketiganya diundang secara khusus untuk memberi khazanah tentang beragam lingkup studi, baik di wilayah seni *an sich* maupun di luar wilayah seni. Ketiga penulis yang sangat aktif melakukan agenda literasi ini diundang oleh ISI Yogyakarta sebagai sebetulnya terobosan untuk merayakan agenda lintas bidang kajian. Komaruddin Hidayat dan Nasir Tamara lebih sering berkiprah, mengkaji, serta menulis bidang politik, agama, dan pertahanan, sedangkan Farah Wardani lebih banyak berkecukupan di wilayah kearsipan dan kecuratoran seni. Dengan representasi semacam ini diharapkan pembaca dapat mengalami keragaman kajian tersebut. Ketiganya juga berlaku sebagai payung wacana atas sejumlah artikel yang disajikan dalam beberapa sub-tema.

Tema besar prosiding seminar ini diklasifikasikan menjadi tiga subtema. Pertama, subtema “**Kebangsaan & Praktik Kreatif**”. Kedua, subtema “**Sejarah & Konsepsi Budaya**”. Ketiga, subtema “**Tata Kelola Budaya**”. Ketiga subtema ini didasari atas banyaknya praktik dan kajian seni yang selama ini lahir di banyak lembaga pendidikan, terutama perguruan tinggi, sekolah menengah, dan komunitas seni. Pemikiran tentang keragaman kajian seni juga terkait dengan persoalan karakter bangsa menjadi alasan banyaknya ide penulisan. Dengan melihat hasil seleksi penulisan melalui “*call for paper*” yang telah diumumkan pada April-Mei 2020--panitia menerima dan menyeleksi 104 abstrak--menyiratkan sebetulnya opini, berita, dan laporan mengenai praktik serta wacana berkesenian begitu bervariasi.

Subtema #1: Kebangsaan & Praktik Kreatif

Subtema ini menyangkut hubungan isu kebangsaan dengan wacana praktik seni sebagai sarana edukasi masyarakat. Hubungan tersebut mengaitkan simpul besar, yakni seni sebagai media partisipasi masyarakat untuk menumbuhkan rasa bangga, bersatu, dan bertanah air. Sejumlah pemikiran tersebut termaktub dalam buku #1 dan buku #2, antara lain dalam bidang musik yang dikupas oleh Ayub Prasetiyo dengan artikel “Merawat Nasionalisme dan Patriotisme: Jejak

Bermusik Tirto Brass”. Dalam khazanah lain, artikel Ezra Deardo Purba juga membahas hubungan musik dan kebangsaan. Kedua artikel ini merupakan catatan perjalanan kelompok musik Tirto Brass dalam mensyiarkan lagu-lagu perjuangan kepada anak didik di sekolah dasar. Artikel I Nyoman Cau Arsana dan kawan-kawan, bertajuk “Kidung Jagadhita: Gema Persatuan dalam Untaian Nada, Gerak, dan Kata” menyiratkan pesan keprihatinan atas menipisnya pemahaman makna persatuan dalam keberagaman atau kebhinekaan.

Hubungan seni sebagai media berbangsa juga tampak dalam bidang seni pertunjukan tari. Beberapa artikel dalam buku #1 dan #2 ditunjukkan oleh artikel KRT Widyamandyodipuro, “*Contemporary Dance* Kreativitas: Keakuan – Kekinian – Kedisinian”; lalu artikel Ida Bagus dan kawan-kawan, “Nilai Kebangsaan dalam Kreativitas Tari Karwar: Dari Tradisi ke *Augmented Reality*”; serta artikel Ida Ayu Wimba, “Penguatan Ketahanan Budaya Daerah dan Identitas Bangsa Melalui Rekonstruksi Tari Legong Tombol di Desa Banyuatis, Bali”. Sejumlah artikel ini ingin menunjukkan bahwa warisan tradisi bangsa Indonesia dianggap mampu memberi media untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Adapun dalam bidang lain seperti teater, dapat dikaji melalui artikel Nur Iswantara berjudul “Kerja Kreatif ‘Laboratorium Penciptaan Teater’ Pertunjukan Lakon *Waktu Batu* Teater Garasi Yogyakarta” dan Lephen Purwanto “Drama Audio untuk Pendidikan Seni Difabel Netra”. Kedua artikel ini meskipun tidak secara langsung menunjukkan hubungan kebangsaan, telah memberi banyak informasi mengenai eksplorasi kreatif dan menjadikan seni bersifat inklusif serta dapat mengakomodasi kebutuhan publik. Secara khusus artikel Lephen menunjuk kepada para difabel netra sebagai ahli dan kreator dalam teater disabilitas, teater audio, atau drama audio.

Dalam ranah seni rupa, subtema ini dapat ditelusuri antara lain dalam artikel Anang Prasetyo “Aktivasi Memori Bahagia Sebagai Pemantik Kreativitas Penciptaan Karya Seni” dan artikel Nur Iksan, “Proses Kreatif Kekarya Seni Grafis Studio Raja Singa dalam Mengurai Sejarah Indonesia” yang terkait dengan dunia pendidikan seni. Artikel yang senada adalah karya Eko Wahyudi bertajuk “Gunung Kembar: Fenomena Gambar Anak Indonesia di Tengah Revolusi Industri 4.0” menengarai kritik fenomena pendidikan seni yang dianggap terlalu disederhanakan.

Berbeda dengan penulis yang telah disebutkan, artikel I Wayan Sujana, “Konsep Partisipatori Seni dan Nilai-Nilai Gotong Royong Bangsa” dan artikel Suharno, “Karnaval Fesyen Sebagai Pembangun Semangat Kebangsaan” menengahi

masalah partisipasi publik sebagai elemen utama untuk mengingat isu kebangsaan. Selebihnya adalah artikel seni rupa yang terkait dengan era baru, yaitu artikel Arif Ranu Wicaksono, “Merancang Galeri Seni Virtual dengan Memanfaatkan Fotografi 360°”; lalu artikel Farid Abdullah & Aneeza, “Kreativitas Pembelajaran Batik pada Era 4.0”; dan Ira Adriati, “Aktualisasi Diri Perempuan Perupa Indonesia dalam Pandemi Covid-19”. Ketiganya memberi pencerahan tentang arena yang mahal di masa depan, arena virtual dengan segala pernik-perniknya.

Dua artikel berikut ini tidak berhubungan secara langsung dengan jenis seni yang dipakainya. Kardi Laksono “Pendidikan Seni dan Nilai Kemanusiaan” mengurai keberlangsungan dan kebergunaan pendidikan seni dalam menghadapi masalah di masyarakat, seperti saat ini pada saat pandemi melanda. Adapun artikel I Wayan Dana, “Strategi Penciptaan Seni Berdasarkan Metode *Among Ki Hadjar Dewantara*” menuliskan jejak sejarah warisan pahlawan yang masih relevan hingga saat ini. Kedua artikel ini secara sadar turut memberi sumbangan tentang keberadaan pendidikan seni sebagai salah satu pilar penting dalam kehidupan berbangsa dan bertanah air.

Subtema #2: Sejarah & Konsepsi Budaya

Subtema ini berisi lintasan peristiwa sejarah atau kisah masa lampau hingga budaya yang berkembang pada saat ini. Subtema ini ibarat forum, media, dan momentum ingatan bangsa dalam rangka membuka cakrawala bangsa menuju masa depan yang lebih baik. Pada bagian ini dinukilkan berbagai khazanah lama seperti ornamentasi dan aksara, percandian, kisah Panji, *cangget*, hingga berurusan dengan tanda-tanda kekontemporeran, yakni munculnya wacana diaspora, selebgram, dan fitografi di media virtual. Secara umum bagian ini ingin mengidentifikasi materi historis sebagai dasar pijak kebangsaan dan kearifan lokal sebagai identitas untuk menembus jaring global.

Artikel berikut ini mengungkap kehebatan masa lampau sebagai modal kultural dalam berbangsa. Di antaranya adalah artikel Agus Aris Munandar, “Bencana Alam Masa Jawa Kuno (Abad Ke-8 hingga 10 M): Mitigasi dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Kebudayaan”; lalu artikel Nainunis Aulia Izza, “Menggali Identitas Nasional Melalui Gaya Seni Arca Masa Hindu-Buddha di Nusantara”; ditambah Ikun Sri Kuncoro, “Hermeneutika Mataram Islam: Dari Tulisan Kembali ke Pergelaran”; dan Karsono H. Saputra, “Cerita Panji: Nasionalisme dalam Budaya”; serta Rina Martiara, “*Cangget*: Identitas Kultural Lampung Sebagai Bagian dari Keragaman Budaya Indonesia” yang menggali kisah lama sebagai upaya kesadaran dan praktik budaya masa kini.

Adapun artikel Sinta Ridwan, “Di Balik Ragam Liukan Penggunaan Bentuk Aksara Kuna”; kemudian artikel Daya Negeri Wijaya & Ardi Wina Saputra yang berjudul “Fitigrafi (Historiografi Tiga Paragraf): Penyadaran Sejarah Generasi Z”; ditambah Sri Rustiyanti, “Kreativitas dalam Keberagaman Literasi Budaya sebagai Aset Negara Nonmaterial”; dan Arif Suharson, “Konsep Konvergen, Konsentris, dan Kontinuitas Nilai-Nilai Indigenos Ornamen Rumah Tradisional Kudus dalam Memperkokoh Karakter Generasi Bangsa”; serta Daniel de Fretes, “Identitas Kebangsaan dalam Pusaran Musik Global: Studi Preferensi Musik Remaja di DIY” menggulirkan ragam kreativitas secara kritis dalam mengelola karya budaya masa lampau dan masa kini sebagai sarana pendidikan generasi masa depan.

Artikel-artikel berikut seperti pada karya Asvi Warman Adam berjudul “Edhi Sunarso: Di Antara Sukarno dan Soeharto”; lalu artikel karya Kasiyan, “Seni dan Problem De-Nasionalisasi”; dan Hariyanto, “Tragedi Nasional dan Memori Kolektif: Postnasionalisme dalam Karya Perupa Diaspora Tionghoa”; juga artikel Sri Margana, “Memvisualkan Negeri Jajahan: Ilmu Pengetahuan dan Lukisan pada Masa Awal Kolonialisme di Indonesia” menggali preferensi masa yang nyaris berdekatan, yakni kolonial hingga pemerintahan Orde Baru sebagai latar kisah untuk menukilkan isu-isu kebangsaan yang beraroma mempertanyakan, meyakinkan, dan mengkritisi hal-hal yang selama ini masih dalam polemik atau perdebatan.

Jelas sekali bahwa sejumlah besar artikel subtema ini, baik di buku #1 maupun buku #2 ingin mendasarkan bidang studi sejarah (seni) sebagai kajian dan titik pijak penting. Sejumlah artikel dalam kedua buku ini tampak memberi kaitan satu dengan yang lain, dan menandakan bahwa sejarah dan seni telah terjalin dan saling mengisi. Bukan sekadar sebagai elemen yang saling mengisi, melainkan juga saling mengupas satu sama lain. Keterjalinan ini tentu sangat menguntungkan kita dalam mengais kisah tentang sebuah bangsa yang dulu terjajah dan kini telah berdaulat sepenuhnya. Artikel-artikel ini penting untuk menjadi referensi kuliah seni dan diteruskan menjadi buku bahan ajar.

Subtema #3: Tata Kelola Budaya

Subtema ini berisi artikel yang menengahkan tata kelola infrastruktur, pendidikan, wisata, industri seni dan hal-hal ideologis yang terkait dalam budaya secara umum. Seni dalam subtema ini diartikulasi sebagai “sistem” atau manajemen atau strategi kerja. Berbeda dengan subtema sebelumnya, yaitu seni diungkap sebagai hasil yang dirasakan, dalam subtema ini seni dipakai sebagai instrumen dan

bagian dari proses. Di dalamnya, seni bertujuan pula untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang budaya. Seni sebagai proses tersebut dalam sejumlah artikel dapat dilakukan baik oleh individu, lembaga perguruan tinggi, maupun pemerintah. Dengan demikian, wajar bila dalam subtema ini pembahasannya lebih banyak di wilayah teknis hingga imbas atas peristiwa yang dipergelarkan.

Artikel-artikel berikut ini menandakan pengelolaan wilayah berbasis budaya seni. Artikel karya Husen Hendriyana dan kawan-kawan, “Ekodesain dan Ekowisata: Desain Kurikulum Pelatihan Kerajinan Ramah Lingkungan untuk Mendukung Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan di Indonesia”; Yongky Gigih Prasisko, “Wisata Seni ARTJOG MMXIX: Kapital dan Estetika dalam Industri Seni”; Ihya Ulumuddin dan kawan-kawan, “Seni dalam Pengembangan Kota Kreatif di Indonesia (Studi tentang Kota Pekalongan dan Bandung dalam Mewujudkan sebagai Anggota *UNESCO Creative Cities Network*)”; juga Ikwan Setiawan, “Neo-Eksotisme Sebagai Rezim Kebenaran: Pemberdayaan Budaya Lokal dalam Mekanisme Pasar dan Ekonomi-Politik Birokrasi”; dan Rifda Amalia, “*Kampung as Living Museum: Curating Networks in Tengok Bustaman Festival*” memberitakan pergerakan masyarakat, pemerintah, dan komunitas wilayah untuk menaikkan derajat wilayahnya. Melalui artikel-artikel ini kita dapat belajar tentang upaya serta pemikiran kritis yang turut membesarkan citra sebuah wilayah dengan bermediasikan seni.

Dalam artikel lainnya karya Hasprina R.B. Mangoensong, “Menghidupi Pancasila dengan Berkesenian dan Karya Seni”; kemudian Feby Triadi dan kawan-kawan bertajuk “*Bissu in Humanity Agenda; Penyintas atas Perbedaan Perilaku, Budaya Hingga Agama*”; serta Muhammad Khoirul H.A. dan kawan-kawan, berjudul “Pluralisme Keberagaman dalam Budaya *Megengan* di Desa Pancasila Sukoreno”; ditambah dengan artikel Hardiman & Luh Suartini, “Penyusunan Ensiklopedia Kosarupa Bali” mengungkapkan dan mendeskripsikan sikap keberagaman, kelokalan, dan kaitannya dengan ideologi dan spiritualitas. Semua artikel ini memandang bahwa seni mampu menjadi media dalam berbagai ranah ideologi, serta mampu menetralisasi kritis apa yang terjadi di masyarakat.

Berbeda dengan artikel lain, dalam karya sejumlah penulis berikut ini menghadirkan wacana perihal upaya yang bersifat meningkatkan kualitas diri. Artikel Dayu Sri Herti, “Menanamkan Sikap Mandiri, Kreatif, dan Cinta Tanah Air kepada Anak Usia Dini”; lalu Lucia Ratnaningdyah dan kawan-kawan, “Peran Perguruan Tinggi Seni dalam Memajukan Film Indonesia dengan Penelitian Tekstual Estetika Film”; Suastiwi Triatmodjo, “Kemampuan Kolaborasi Salah Satu Penciri

SDM Unggul”; dan Dian Ajeng Kirana, “Manajemen Strategis “IKASRI” dalam Kelahirannya sebagai Organisasi Alumni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta” secara umum menjabarkan hal-hal teknis yang terkait, baik dengan kelembagaan maupun personalitas. Semua artikel tersebut tentu sangat berguna. Tujuannya di samping meningkatkan kualitas diri juga menaikkan kualitas masyarakat dan bangsa. Posisi seni akhirnya berada di wilayah imajinasi, sekaligus menjadi penyatu semua hal.

Ke Mana Kreator (akan) Berlabuh?

Dengan menyimak sejumlah 56 artikel yang tersaji dalam dua buku ini, renungan tentang eksistensi seni dapat dipetakan. Khazanah seni yang disajikan oleh para penulis mulai dari era prasejarah hingga era virtual telah cair dalam berbagai bentuk. Seni yang bersifat manual, fisik, hingga digital, yang maya telah menjadi realitas yang hidup secara bersamaan. Ragam seni beserta pengembangannya telah mengungkap realitas lainnya, bahwa ternyata manusia memiliki kemampuan yang luar biasa. Sebagai produsen seni, manusia telah mampu mengintegrasikan berbagai persoalan dunia yang didudukinya dengan berbagai bidang. Sebagai konsumen seni, manusia juga mampu menghidupkan diri sebagai pribadi yang unik, menarik, dan berdaya guna karena telah meresapi seni secara intim.

Seni telah meng-evolusi sekaligus me-revolusi dirinya sendiri melalui tangan, pikiran, dan hati manusia. Semua ini akibat dari kreativitas manusia dalam menghadapi aneka ragam permasalahan hidupnya. Musik, lagu, teater, lukis, tari, karawitan, patung, candi, hingga manuskrip/buku, desa wisata, dan festival menjadi saksi atas keberadaan seni yang mengalami evolusi sekaligus revolusi. Seni telah memediasi manusia untuk berlaku semauanya. Imajinasi memberikan dimensi yang luar biasa kepada manusia untuk berlaku liar dan sebebas-bebasnya. Di satu sisi, kreativitas tetap memberi peluang, batas dan sumbangan berarti bagi Bergeraknya jiwa manusia, yakni kebermanfaatannya. Maka, jika para kreator bergerak, ke manakah sesungguhnya pelabuhan dan tujuan akhirnya?

Jawabannya satu: kemanusiaan. Jika tidak, seni tidak berarti apa-apa.

Tim Editor

Mikke Susanto

M. Kholid Arif Rozaq

Zulisih Maryani

A. Kebangsaan & Praktik Kreatif

AKTIVASI MEMORI BAHAGIA SEBAGAI PEMANTIK KREATIVITAS PENCIPTAAN KARYA SENI

ABSTRAK

Sebagian besar siswa di kelas pembelajaran seni menunjukkan ketidakmampuannya dalam menggambar dan merasa tidak kreatif. Secara psikologis, muncul perasaan minder, takut salah, dan juga kebiasaan menutupi gambarnya karena malu jika dilihat orang lain, mengulang-ulang goresan, serta menghapus gambarnya berulang kali. Hal ini mendorong penulis untuk mencari solusi bagi permasalahan ini. Berdasarkan prinsip Neuro Linguistic Programming (NLP), kisah bahagia dalam memori ingatan seseorang jika diaktifkan dan distimuli dengan motivasi pada kondisi gelombang otak alfa akan menjadi daya dorong imajinasi kreatif siswa untuk dijadikan ide penciptaan sebuah karya seni rupa. Penelitian ini merupakan sebuah Classroom Action Research (CAR) yang mencakup empat tahapan: (1) perencanaan (*planning*), peneliti menentukan permasalahan yang diteliti, yaitu kesulitan siswa dalam menggambar, kemudian *me-review* teori tentang NLP yang mendukung, dan mendesain penelitiannya; (2) tindakan (*action*), yaitu peneliti menerapkan teknik aktivasi memori bahagia siswa pada pembelajaran seni rupa; (3) menganalisa (*analysis*), yaitu peneliti mengamati dan menganalisis secara mendalam hasil karya siswa dan mendiskusikannya dengan kolega guru seni yang lain; dan (4) penyimpulan (*conclusion*), yaitu peneliti menyimpulkan hasil dari tindakannya dan melaporkan hasil penelitiannya. Secara teknis, penerapan aktivasi memori bahagia dalam pembelajaran seni mencakup lima tahapan: (1) penyiapan pena/peralatan menggambar, (2) relaksasi & teknik pernapasan, (3) pengaktifan gelombang otak alfa, (4) pemunculan atau aktivasi pengalaman memori kisah bahagia, dan (5) pemberian stimuli dan motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan siswa pada tiga ranah: afektif, psikomotor, dan karyanya. Dari sisi

afektif, siswa menjadi lebih antusias, percaya diri, berani, dan lebih kreatif. Dari sisi psikomotor, terdapat perubahan perilaku siswa dalam menggambar dengan tidak lagi memakai penghapus atau mengulang-ulang goresan. Dari sisi karya, siswa dapat menghasilkan keragaman karya gambar yang unik, estetis, dan lebih ekspresif.

Kata kunci: aktivasi memori bahagia, NLP, gambar, kreativitas, karya seni

Pendahuluan

Sebagian besar siswa di kelas pembelajaran seni merasa tidak mampu menggambar dan tidak kreatif. Secara psikologis, muncul perasaan minder, takut salah, dan juga kebiasaan menutupi gambarnya karena malu jika dilihat orang lain, mengulang-ulang goresan, serta menghapus gambarnya berulang kali. Kegiatan menggambar menjadi sesuatu yang problematis secara visual dan psikologis.

Menjadi permasalahan yang lebih kompleks jika anak-anak diminta menggambar dengan ide tertentu. Mereka semakin pasrah dengan keadaan itu. Guru pun akhirnya tanpa sadar dan merasa bermasalah, akhirnya memberikan tugas ala kadarnya, dengan menyuruh mereka menggambar pemandangan. Beberapa guru lain meminta untuk menggambar apa yang disukai (gambar sesuka hati). Padahal menggambar pada tingkat paling sederhana adalah dasar bagi segala hal dalam seni rupa (Susanto, 2002:34). Jika dasarnya sudah rusak, bangunan di atasnya pasti rapuh dan mudah hancur.

Dengan memerhatikan hal-hal mendasar yang sudah dipaparkan tersebut, penulis berusaha mencari jawaban secara tuntas dan komprehensif atas permasalahan tersebut. Penulis kemudian melakukan sebuah penelitian tindakan kelas yang menerapkan metode aktivasi memori bahagia sebagai salah satu alternatif dalam memberdayakan kembali kegairahan dan ekspresi anak dalam menggambar.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Shaleh & Wahab (2004), bahwa rasa gembira adalah ekspresi dari halangan, yaitu perasaan terbebas dari ketegangan. Pengalaman yang membahagiakan dan menggembirakan merupakan modal utama dalam proses belajar mengajar. Pengalaman ini bisa menjadi motivasi .

Adapun yang penulis maksud memori bahagia dalam karya tulis ini adalah suatu ingatan seseorang yang tersimpan dalam memori otak manusia yang bersifat membahagiakan dan menyenangkan. Sementara itu, ide penciptaan seni

rupa adalah sebuah gagasan dari pengalaman seseorang yang bersifat internal psikologis yang diungkapkan dalam bahasa visual/rupa/gambar.

Teori dan Metodologi

Neuro Sains

Buku-buku pembelajaran dan pendidikan serta psikologi menunjukkan bahwa ilmu tentang otak (neurologi) menjadi suatu kajian ilmiah dan intens dilakukan di berbagai tingkatan dan lembaga pendidikan. Sekadar contoh, *Quantum Learning* yang digagas oleh Bobbi DePorter & Mike Hernacki di tahun 1982, dengan *Super Camp*-nya menjadi stimulan dalam pendidikan di Indonesia. Berikutnya Daniel Goleman dengan kecerdasan emosionalnya (*emotional quotient*) juga menjadi tonggak baru dalam pendidikan, yakni tidak hanya menekankan faktor intelektual semata. Demikian pula saat Howard Gardner memperkenalkan kecerdasan jamak (*multiple intelligence*), akhirnya pendidikan di Indonesia menjadi riuh dengan keberadaan kecerdasan yang tidak hanya dilihat dengan satu aspek kecerdasan semata.

Dengan demikian, teori tentang otak menjadi suatu salah satu faktor di dalam dunia pendidikan. Otak bekerja tanpa henti meski manusia tidur. Dengan satu organ ini terdiri dari 1 triliun sel otak. 100 miliar sel otak aktif dan 900 miliar sel otak pendukung. Setiap manusia oleh Tuhan diberi sel otak yang sama. Berdasarkan hasil pengukuran dengan menggunakan alat Electro Encephalo Graph (EEG), ada empat jenis gelombang otak, yaitu Beta, Alpha, Theta, dan Delta. Dalam kondisi gelombang otak Alpha 8 – 12 Hz (keadaan relaksasi, tanpa stres) dan Teta (4-8 Hz) inilah siswa dapat dikondisikan untuk dapat mengakses informasi keilmuan secara optimal. Dalam kondisi ini siswa dalam keadaan sangat rileks, masuk dalam kondisi meditatif, kondisi pikiran dan ide-ide kreatif muncul, genius, penyembuhan hebat, inspiratif.

Berkat jasa ilmuwan Roger Sperry dan kawan-kawan (Sentanu, 2007:62), pengetahuan tentang pembagian otak kanan dan otak kiri semakin mengukuhkan peranan otak dalam bekerja. Fungsi otak kiri bersifat verbal, proses aritmetik, logis analitis, serial, fokus, perbedaan, bergantung waktu, segmental, dan pikiran konvergen. Sementara otak kanan berfungsi dalam hal berpikir nonverbal, imajinatif, susunan spasial, holistik intuitif, paralel, difus, persamaan, persamaan, tidak bergantung waktu, global, dan pikiran divergen.

Dengan keselarasan kedua sisi otak yang meningkat, perbedaan di dunia akan terlihat lebih menipis atau bahkan menghilang sehingga rasa damai dan rasa menyatu serta prasangka baik dapat lebih dirasakan kehadirannya (Sentanu, 2007:65) Dalam konsep yang lebih luas, kesatuan, keesaan dalam berpikir, merasa, dan bertindak merupakan satu kesatuan yang holistik integratif. Elaine B. Johnson (2007:50) seorang penggagas *Contextual Teaching & Learning* (CTL) mengungkap pernyataan John Dewey, bahwa pemisahan gagasan dari tindakan dan pikiran dari tubuh menyalahi kesalingterkaitan universal antara segala sesuatu. Pesan pokok CTL adalah bahwa “*learning by doing*” menyebabkan kita membuat keterkaitan-keterkaitan yang menghasilkan makna dan ketika kita melihat makna, kita menyerap dan menguasai pengetahuan dan keterampilan (2007:48).

Memori Bahagia

Aristoteles berkata “*What is knowledge without memory?*” (Gunawan, 2006:71). Pengetahuan apakah yang tidak melibatkan memori? Tentu bisa dijawab mustahil. Tidak mungkin. Memang faktanya tidak ada sebuah pengetahuan yang dibangun tanpa adanya ingatan, memori terhadap hal tersebut. Manusia dengan perjalanan kehidupannya di dunia ini pasti mengalami berbagai peristiwa kehidupan yang dijalaninya. Baik sedih, bahagia, takut, cemas, bahkan pengalaman traumatik dan lain-lain.

Hippocamus dalam teori otak adalah sebuah istilah yang menunjukkan fungsi otak sebagai pintu gerbang untuk memproses dan mengonsolidasi semua memori kognitif. Bagian otak *serebrum* berfungsi untuk: (1) mengingat pengalaman masa lalu dan (2) pusat penafsiran yang menangani aktivitas mental, akal, intelegensi, keinginan dan memori (Rahman & Wahab, 2004:67).

Rasa gembira adalah ekspresi dari halangan, yaitu perasaan terbebas dari ketegangan. Pengalaman yang membahagiakan dan menggembirakan merupakan modal utama dalam proses belajar mengajar. Pengalaman ini bisa menjadi motivasi. Istilah motivasi menurut M. Ustman Najati dalam Rahman & Wahab (2004:132) adalah kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada makhluk hidup dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu. Motivasi memiliki tiga komponen pokok, yaitu menggerakkan, mengarahkan, dan menopang aktivitas manusia.

Dalam istilah *Neuro Linguistic Programming* (NLP), pemberian motivasi positif itu disebut dengan istilah *anchoring*. *Anchoring* adalah proses sistematis

menceburkan diri ke masa lalu untuk mengidentifikasi sumber yang kala itu berguna untuk masuk dan bertahan pada masa kini atau masa depan (Hayes & Rogers, 2007:149). Adapun *anchoring* yang dipilih adalah hal yang positif, membahagiakan, menggembirakan, dan sejenisnya. Langkah-langkah melakukan proses *anchoring* tersebut dengan cara: (1) relaks, dengan mengatakan kepada klien (siswa) santai saja barang sesaat; (2) meminta siswa (klien) memikirkan sesuatu waktu pada masa lalu saat mereka dalam kondisi yang penuh percaya diri (*confident*); dan (3) meminta mereka untuk melangkah masuk ke waktu saat klien (siswa) merasa amat *confident*, dan melihat apa yang sedang terjadi seperti itu dari mata kepala klien (siswa) sendiri. Dan, seterusnya (Hayes & Rogers, 2007:153).

Ide & Gambar dalam Seni Rupa

Persoalan ide atau gagasan dalam berkarya seni rupa merupakan sebuah hal yang pokok dan tema sentral dalam berkarya. Dalam buku pengajaran *Seni Budaya* (2014:12), titik tolak penciptaan karya seni rupa murni adalah penemuan gagasan yang di antara sumbernya berasal dari realitas internal, perambahan kehidupan spiritual (psikologis) kita sendiri, seperti harapan, cita-cita, emosi, nalar, intuisi, gairah, kepribadian, dan pengalaman kejiwaan lain yang kadang belum teridentifikasi dengan bahasa.

Susanto (2002:34) menyebutkan bahwa gambar merupakan dasar bagi segala hal dalam seni rupa. Gambar memiliki fungsi sebagai karya seni yang utuh dan berdiri sendiri. Dalam fungsi ini, gambar telah memperlihatkan kelengkapan pernyataan seniman. Sementara itu, ekspresi merupakan pengungkapan atau proses menyatakan (maksud, gagasan, perasaan) dalam bentuk nyata (Susanto, 2002:36). Dengan demikian, jika ada sebuah ungkapan gambar ekspresi bisa diartikan sebagai gambar yang utuh tentang ungkapan perasaan seseorang.

Metodologi

Penelitian ini merupakan sebuah *Classroom Action Research* (CAR) yang mencakup empat tahapan: (1) perencanaan (*planning*), peneliti menentukan permasalahan yang diteliti, yaitu kesulitan siswa dalam menggambar, kemudian me-review teori tentang NLP yang mendukung, dan mendesain penelitiannya; (2) tindakan (*action*), yaitu peneliti menerapkan teknik aktivasi memori bahagia siswa pada pembelajaran seni rupa; (3) menganalisis (*analysis*), yaitu peneliti mengamati dan menganalisis secara mendalam hasil karya siswa dan mendiskusikannya dengan kolega guru seni yang lain, dan (4) penyimpulan (*conclusion*), yaitu peneliti

menyimpulkan hasil dari tindakannya dan melaporkan hasil penelitiannya. Secara teknis, penerapan aktivasi memori bahagia dalam pembelajaran seni mencakup lima tahapan: (1) penyiapan pena/peralatan menggambar, (2) relaksasi & teknik pernapasan, (3) pengaktifan gelombang otak alfa, (4) pemunculan atau aktivasi pengalaman memori kisah bahagia, dan (5) pemberian stimuli dan motivasi.

Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan perencanaan penelitian di kelas-kelas yang diampu, sampailah pada tahapan pelaksanaan penerapan metode aktivasi memori bahagia dalam pembelajaran seni di kelas dan analisis terhadap hasilnya. Pada praktik metode menggambar dengan memori bahagia ini, ada beberapa persiapan dan perlengkapan yang harus disiapkan terlebih dulu. Dalam penerapan guru menyiapkan peralatan berupa pengeras suara untuk memperdengarkan musik instrumentalia yang membantu menenangkan otak. Sementara bagi peserta didik, peralatan yang disiapkan adalah polpen dan buku gambar/kertas kosong tanpa garis.

Media pulpen ini sengaja dipilih agar peserta didik tidak berpikir lagi untuk menghapus gambar sehingga sekali digoreskan, maka gambar sudah langsung jadi. Hal ini bertujuan agar mental psikologis peserta didik diarahkan untuk percaya diri dengan goresan gambarnya.

Guru sebelum masuk ke dalam materi, melakukan apersepsi dengan menanyakan bagaimana keadaan psikologis peserta didik. Guru meyakinkan bahwa semua peserta didik dalam kondisi yang bahagia. Jika ada peserta didik yang mengatakan sedang sedih atau kecewa, guru bisa mengeksplorasi hal ini untuk memasuki dunia peserta didik. Selanjutnya dengan memberikan sebuah apersepsi bahwa setiap anak itu terlahir pandai, cerdas, dan bisa melakukan apa pun. Hal ini bisa diperagakan dengan meminta peserta didik mengangkat kedua tangan sambil menunjuk diri sendiri sambil mengatakan “aku anak pandai, aku anak pintar, aku anak cerdas, aku memang pintar, *alhamdulillah*”. Ini perlu dilakukan demi memasukkan sebuah motivasi diri bagi peserta didik bahwa mereka memang pandai dan cerdas.

Setelah dirasa kondisi sudah siap, guru meminta peserta didik menyiapkan peralatan gambarnya. Guru menyebutkan polpen dan buku gambar sudah disediakan di meja. Guru mengatakan sekali lagi bahwa peserta didik akan diajak melakukan relaksasi dan mencapai ketenangan dalam gelombang otak alfa.

Setelah itu, guru meminta peserta didik dalam hitungan ketiga untuk memejamkan mata. Teknik memejamkan mata ini adalah salah satu teknik paling mudah untuk mengakses gelombang otak alfa, yaitu suatu kondisi yang rileks dan tenang. Setelah memejamkan mata, peserta didik diajak melakukan beberapa aktivitas berikut ini.

1. Meminta mereka untuk memerintahkan kepada anggota tubuh sendiri untuk relaks. Tujuan dari perintah ini adalah untuk membantu keyakinan dasar peserta didik bahwa dialah sesungguhnya yang berkuasa penuh terhadap diri sendiri.
2. Pada saat relaksasi di bagian jantung, ada pengkhususan teknik, yaitu setelah meminta jantung untuk rileks, diikuti dengan meminta peserta didik menarik napas melalui hidung, secara panjang dan kemudian membuangnya lewat mulut secara perlahan-lahan. Hal ini bertujuan untuk lebih menyiapkan pengingatan kembali pengalaman bahagia.
3. Tahap berikutnya adalah pemanggilan, pengingatan kembali memori, ingatan peserta didik yang membahagiakan. Caranya adalah dengan meminta mereka untuk mengingat-ingat kembali peristiwa yang membahagiakan. Mereka diminta untuk mengingat semua kisah bahagia yang pernah dialami sejak masa kecil atau pengalaman bahagia yang baru saja terjadi.

Selanjutnya, untuk benar-benar mengingat peristiwa dan pengalamannya, guru meminta lagi kepada peserta didik untuk mengingat-ingat secara detail kembali kapan terjadinya, siapa saja yang ada di dalam kisah bahagia itu, mungkin benda-benda apa saja di dalamnya, di mana kejadiannya, dan bagaimana pula kejadiannya.

Kemudian, agar ada perasaan bersyukur kepada Tuhan Sang Pencipta, guru meminta kepada peserta didik untuk mengucapkan ucapan syukur dan terima kasih kepada Allah Tuhan Yang Maha Esa. Guru meminta sekali lagi kepada peserta didik dengan hati yang penuh syukur dan untuk mengucapkansyukur lagi tanpa bimbingan guru.

Dari pengamatan penulis, cerita dari anak-anak yang menangis ini benar-benar mengharukan dan bisa menjadi pelajaran berharga bagi peserta didik lain untuk empati kepada salah satu peserta didik yang bercerita tersebut.

4. Tahap akhir adalah pemberian motivasi secara khusus kepada peserta didik dengan kata-kata bahwa hari ini peserta didik jauh lebih bahagia dibanding hari kemarin. Hari ini yang ada adalah kebahagiaan semata. Kesedihan hilang, yang ada hanyalah syukur kepada Tuhan Sang Pencipta. Kemudian

dengan cara menghitung sampai dengan hitungan kelima, meminta peserta didik untuk membuka mata. Dalam proses membuka mata ini, disarankan untuk secara pelan-pelan. Tidak boleh secara mengejutkan atau membuka paksa mata dengan cepat. Hal ini karena mereka akan masuk gelombang alfa, namun dalam keadaan mata terbuka.

5. Setelah mata terbuka, guru meminta peserta didik tidak berkata-kata sepele pun, kemudian meminta untuk mulai menggambar dengan menghadirkan kembali visualisasi bahagia mereka dari pikiran otak ke dalam kertas gambar.
6. Setelah praktik menggambar selesai, demi menumbuhkan kesadaran diri bahwa ia telah mampu menggambar, guru meminta masing-masing peserta didik untuk mengangkat karya mereka tinggi-tinggi dan menunjukkan ke arah depan agar bisa dilihat oleh teman-teman lain. Cara lainnya adalah menunjuk salah satu peserta didik untuk maju dengan meminta mereka menceritakannya atau bisa pula meminta kesadaran diri peserta didik yang mau bercerita untuk tampil ke depan.

Pada tahap akhir inilah kemudian guru bertanya kembali apakah mereka mampu menggambar atau tidak? Penulis mendapati tanpa dikomando mereka menjawab serempak bahwa mampu menggambar. Namun, terkadang ada beberapa peserta didik yang masih belum yakin dengan kualitas gambar mereka. Jika menghadapi peserta didik seperti ini, penulis berusaha memotivasi dengan mengatakan bahwa gambar mereka semuanya baik dan unik.

Demikianlah, dari tahapan-tahapan penerapan metode tersebut yang dilakukan oleh penulis beberapa kali secara berulang-ulang, dan disertai dengan analisis terhadap hasil karya siswa tersebut hingga sampai pada tahapan akhir penelitian ketika peneliti mendapatkan perkembangan kualitas karya gambar mereka.

Simpulan

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivasi memori bahagia berfungsi sebagai pemantik kreativitas penciptaan karya seni siswa dengan ditunjukkan oleh perkembangan siswa dalam hal: (1) antusiasme peserta didik, berupa perasaan senang dan bahagia di dalam mengerjakan gambar; (2) semakin tumbuhnya keyakinan/kepercayaan diri peserta didik dalam menggambar. Hal

ini bisa terlihat dari sikap keberanian peserta didik saat menggambar dengan memakai media pulpen; (3) tumbuhnya keberanian peserta didik (indikatornya tidak menunjukkan upaya untuk menghapus gambar); (4) munculnya kreativitas, keunikan, dan keragaman ekspresi gambar yang berkarakter khas ala diri sendiri sehingga membedakan gaya, tema, dan bentuk gambar antarpeserta didik; dan (5) dari sisi karya, siswa dapat menghasilkan keragaman, karya gambar yang unik, estetis, dan lebih ekspresif.

Dari pelaksanaan dan praktik serta pengalaman penulis di lapangan menunjukkan bahwa memori bahagia sebagai ide dalam penciptaan karya seni rupa, ternyata tidak hanya sebatas menghasilkan karya di bidang seni rupa. Dalam beberapa kali sesi pembelajaran di kelas dan pelatihan ketika penulis sebagai narasumber, metode memori bahagia dapat memantik ide dan menghasilkan karya dalam beberapa bidang yang lain. Di antara hasil karya tersebut bisa berupa: (1) cerita pendek; (2) komik, puisi; (3) syair lagu; (4) teater; (5) karya kreatif, dan (6) *games* atau permainan untuk anak.

Oleh karena itu, penulis memberikan saran agar metode ini mampu memberikan manfaat lebih luas. Dengan demikian, perlu kiranya menguji coba dalam bentuk karya kesenian lainnya, semisal tari, lukis, *performance art*, instalasi, patung, novel, lukis poster, *merchandise*, buku, dan desain visual. Tidak menutup kemungkinan, dalam disiplin lintas ilmu (pelajaran sejarah misalnya), terlebih ilmu psikologi sebagai salah satu teknik terapi kejiwaan, metode ini bisa bermanfaat jika diterapkan.

Penulis merekomendasikan metode memori bahagia ini, bagi guru di berbagai tingkatan pendidikan dari TK, SD, SMP, SMA/SMK, hingga perguruan tinggi untuk menjadi salah satu metode alternatif dalam memantik dan menghasilkan suatu karya seni.

Referensi

- Adriono. 2006. *Sukses Melejitkan Potensi Anak Didik*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Alawi, Muhammad al Maliki. 2002. *Prinsip-Prinsip Pendidikan Rosululloh*. Jakarta: Gema Insani.
- Arends, Richard L. 2008. *Learning to Teach Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Buku Ajar untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI. 2014. *Seni Budaya*. Jakarta: Kemendikbud.
- Chatib, Munif. 2010. *Sekolahnya Manusia*. Bandung: Kaifa.
- De Porter, Bobbi & Mike Hernack. 2003. *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Jakarta: Kaifa.
- Dryden, Gordon & Jeannette Vos. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Bandung: Kaifa.
- Gardner, Howard. 2007. *Five Minds for the Future*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ginancar, A.A. 2001. *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual ESQ*. Jakarta: Arga.
- Gunawan, Adi W. 2006. *Genius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hayes, Phillip dan Jenny Rogers. 2007. *NLP for the Quantum Change*. Yogyakarta: Baca!
- Johnson, Elaine B. 2007. *Contextual Teaching & Learning*. Bandung: Mizan Learning Centre.
- Kartono, Kartini. 1990. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Sentanu, Erbe. 2007. *Quantum Ikhlas*. Jakarta: PT Gramedia.
- Shaleh, Abdul Rahman dan Muhib Abdul Wahab. 2004. *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Mikke. 2006. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wenger, Win. 2002. *Teaching & Learning*. Bandung: Nuansa.

Anang Prasetyo, S.Pd. lahir di Trenggalek, 29 November 1971. Pendidikan S-1 dienyam di PSRK, IKIP Surabaya, lulus 1996. Kali pertama mengajar di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Tahun 2002 menjabat Kepala Sekolah sekaligus guru di SMP Al Azhaar Tulungagung dan SD Insan Kamil Tuban. Mulai 2011 mengabdikan diri di SMKN 1 Boyolangu sebagai guru seni budaya. Sejak kecil sering menjuarai lomba lukis. Sebagai perupa pameran dijalannya. Di antara prestasinya, 2003 Finalis Indofood Art Award & 2015 Finalis Guru Seni di P4TK Yogyakarta. Tujuh buku telah diterbitkan. *Rupa Wacana*, 2017 dan *Laku Lampah*, 2018 adalah buku penanda pameran tunggal keduanya. Sebagai *trainer*, ia mengembangkan pelatihan Aktivasi Memori Bahagia bersama Komunitas Padhang Njingglang yang didirikannya sejak 2009 melalui Lembaga Pelatihan Kayyisa Dinamika.

I Wayan Sujana

Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail: suklusujana@gmail.com

Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana

Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Denpasar

KONSEP PARTISIPATORI SENI DAN NILAI-NILAI GOTONG ROYONG BANGSA

ABSTRAK

Tujuan tulisan berjudul “Konsep Partisipatori Seni dan Nilai-Nilai Gotong Royong Bangsa” diajukan dalam upaya memberi sumbangsih pemikiran konsep seni partisipatori dapat diterapkan di masyarakat. Penerapan partisipatori seni mengakumulasi tindakan setara dengan nilai-nilai gotong royong yang dimiliki bangsa Indonesia. Prasyarat keberhasilan proyek seni partisipatori salah satunya adalah aspek nilai gotong royong. Seni partisipatori dalam hal ini dimaknai sebagai proyek seni yang dilakukan bersama tanpa menghilangkan ekspresi setiap individu. Hal penting yang diajukan dalam rangka menyongsong satu abad bangsa Indonesia, diharapkan Indonesia memiliki tradisi seni partisipatori baru sebagai identitas. Konsep, pola, atau modulasi seni model apa yang dapat diterapkan sebagai seni partisipatori adalah permasalahan yang diajukan pada sidang diskusi ini. Metode kepustakaan serta penciptaan seni diterapkan untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang timbul. Beberapa konsep partisipatori seni telah tercipta, dan telah dikonsumsi partisipan lokal-global. Namun, penerapan konsep ini belum mengakar di masyarakat atau menjadi kurikulum di sekolah-sekolah.

Kata kunci: konsep, partisipatori, seni, nilai-nilai, gotong-royong

Pendahuluan

Masyarakat Indonesia masa kini cenderung mengejar kemajuan ekonomi di atas segalanya, lebih mendewakan nilai-nilai kebebasan dan otonomi yang dalam kenyataannya telah membawa manusia pada egosentrisme, individualisme, dan mengikis nilai-nilai gotong royong bangsa. Komunitas dan institusi yang bergerak di bidang kemasyarakatan menyadari kenyataan masyarakat yang semakin individualistik tersebut harus diretas dengan aktivitas-aktivitas bersama. Perlu dilakukan kegiatan-kegiatan bersama dengan konsep yang dapat menjembatani kesenjangan sosial di masyarakat tersebut. Reuni, arisan, kemah, dan *workshop* seni adalah beberapa alternatif yang bisa dijadikan ajang aktivitas bersama.

Seniman akademis sebagai garda depan penciptaan konsep seni layak menginisiasi konsep partisipatori seni. Pengalaman dan pengetahuan artistik seni direduksi menjadi modul partisipatori seni yang berdaya guna untuk aktivitas seni bersama. Sisi psikis masyarakat yang tadinya kosong dari aktivitas seni bersama diisi dengan aktivitas partisipatori seni. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan tindakan berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang lintas batas (interdisiplin). Penulis sebagai dosen aktif dalam tindakan sebagai seniman merasa memiliki cukup bekal untuk menciptakan modul partisipatori seni.

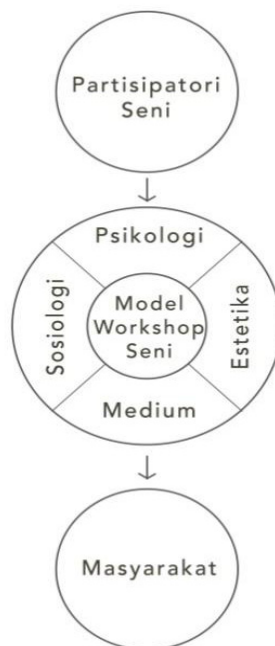
Konsep estetika emansipatoris sudah menjadi gagasan sejak zaman Yunani Klasik sampai masa kini. Setiap zaman memaknai konsep seni yang memiliki nilai guna terhadap masyarakat dengan perspektif yang berbeda. Masa kini konsep seni partisipatori dilihat dari berbagai dimensi tergantung tujuan yang sudah ditetapkan. Penulis berkehendak menawarkan konsep partisipatori seni yang dapat menghidupkan sikap-sikap humanis, kolaboratif, dan gotong royong. Seperti apa bentuk seni partisipatori tersebut sehingga dapat mengajak partisipan bekerja sama dalam kegiatan seni (*workshop* seni) diperlukan metode dan strategis-elaboratif. Kemudian bagaimana partisipatori seni dapat memberi kontribusi dalam menghidupkan, memelihara, dan mempromosikan nilai-nilai luhur yang ada dalam kebudayaan masyarakat (nilai-nilai gotong royong). Pertanyaan-pertanyaan diajukan dalam upaya maksimal menemukan metode yang tepat, menautkan kebutuhan kegiatan dengan medium seni yang integral sehingga memberi andil pada kemajuan budaya bangsa menuju satu abad bangsa Indonesia.

Konsep-konsep pendidikan yang mendorong proses kerja sama kemandirian dalam tindakan akan sangat membantu implementasi kegiatan seni tersebut. Teori psikologi yang konsen pada perkembangan kebutuhan manusia dapat

dijadikan panduan memperkuat konsep partisipatori seni. Sosiologi sebagai ranah ilmu yang menelisik pertalian dan hubungan-hubungan manusia dalam satu komunitas dengan berbagai strata pengetahuan sangat penting dijadikan landasan dalam menjalankan partisipatori seni. Metode penciptaan adalah hal penting yang menyediakan kerangka konsep partisipatori, implementasi, dan presentasi. memeriksa hulu-hilir dalam mengonsep partisipatori seni seperti telah dipaparkan adalah gambaran seperti apa langkah-langkah serta alur penulisan ini.

Teori dan Metodologi

Penelitian ini secara mendasar akan menggali konsep partisipatori berdasarkan reduksi artistik visual yang sudah ditemukan penulis, kemudian mengunci menjadi seni partisipatori (*workshop seni*) melalui pendekatan beberapa ilmu, seperti psikologi, estetika, sosial, serta medium. Perspektif penelitian yang dikembangkan adalah mengkaji struktur kaidah dan prinsip-prinsip seni baik itu dwimatra maupun trimatra, nantinya berguna dalam penentuan konsep partisipatori. Penelitian ini menggunakan metode penciptaan guna menemukan bentuk partisipatori seni dengan melalui tiga tahapan, yakni *visual excavation*, *exploration of concept visual*, dan *formatting*. Secara singkat uraian metodologis penelitian ini disajikan melalui bagan berikut.



Bagan Alur Konsep Partisipatori Seni Menuju Implementasi ke Masyarakat

Penelitian ini merupakan interpretatif kualitatif dan dirancang sebagai penelitian seni budaya dengan pendekatan seni murni. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan instrumen utamanya adalah peneliti sendiri dilengkapi dengan pedoman wawancara. Model analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif (Miles dan Huberman dalam Sutopo, 1996:85). Pengumpulan data dilakukan reduksi, menyesuaikan data kepustakaan dengan yang terjadi di lapangan. Selanjutnya penyusunan sajian data diuraikan dan disajikan dari sejarah jejak-jejak seni emansipatori, kemudian ditemukannya modul, diakhiri uraian aplikasi modul.

Jejak-Jejak Seni Emansipatori

Karya seni dikatakan baik bila karya seni tersebut mengajarkan nilai-nilai moral yang baik, sedangkan karya yang indah adalah karya yang berguna secara sosial. Kesenian dan perubahan sosial tidak terpisahkan. Pada zaman Yunani Klasik (500-300 SM) tema menyangkut emansipatori seni ini menjadi bagian praksis dan perbincangan. Pada masa itu kesenian dipersepsi sebagai sarana untuk mewujudkan tatanan sosial yang lebih baik. Namun, pada masa Romantik abad ke-18 dan 19 sejumlah pemikir estetika memberi penekanan pada otonomi seni.

Semboyan 'seni untuk seni' yang terfokus pada evaluasi formal dari karya seni menjadi gelombang pemikiran yang semakin meluas. Sejumlah pemikir estetika berniat melepaskan aspek-aspek keindahan karya seni dari aspek kegunaannya. Karya seni yang baik adalah karya seni yang indah kalau dipersepsi 'tanpa pamrih', aspek-aspek isi, kegunaan, dan keberpihakan seniman sebagai elemen-elemen yang tidak penting ada dalam karya seni. Clive Bell dan Clement Greenberg adalah pemikir yang mengesampingkan makna dan acuan memetik dalam evaluasi seni lukis. Pemikir estetika ini memandang karya seni sebagai hasil kontemplasi murni dari seorang seniman genius dan sangat eksklusif (Suryajaya, 2016).

Di sisi lain, pada masa yang sama pemikir yang berangkat dari pengertian Klasik masih dengan kritis mengungkapkan dengan penekanan masing-masing; seni sebagai sarana untuk mendorong kemajuan moral masyarakat (Comte), menghadirkan penderitaan rakyat bertumpu pada mimesis (Zhdanov), aspek intrinsik dan ekstrinsik setiap karya sesungguhnya saling terhubung dan tidak dapat dipisahkan (Lukasc, Benjamin, Jameson, dan Eagleton). Namun, pemikiran 'seni untuk seni' yang menghilangkan konteks lebih dominan dan meluas, jasanya yang dapat dipetik masa kini berupa teori formalisme. Pandangan-pandangan

kritis para pemikir ini belum berhasil menyuguhkan pendekatan praktik artistik yang memungkinkan penciptaan seni yang dapat dipertanggungjawabkan secara estetik sekaligus mampu memberi sumbangan bagi perubahan sosial. Praktik emansipatori seni pada setiap zaman memberi penekanan yang berbeda, timbul tenggelam hanya dalam lintasan wacana. Di Indonesia gejala partisipatori seni dapat dibaca melalui *event-event*: Jenis Rumput Beserta Namanya (Moelyono dan Masyarakat), Makan Enak Tanpa Bayar (Cemeti), Festival Tanah Liat (Jatiwangi), Gerimis Sepanjang Tahun (Aku Masa di Forum Menteng), dan lain-lain (Suryajaya, 2015).

Khazanah Ilmu Konsep Partisipatori

Seni yang baik adalah seni yang memiliki pertalian dengan masyarakatnya, berguna bagi kehidupan, dan mengangkat derajat manusia. Bentuk seni dengan konsep partisipatori berkembang dan berlaku tentu kontekstual dengan zamannya masing-masing, teknologi serta perspektif masyarakat pada masanya memengaruhi pula.

Bila demikian halnya, partisipatori seni perlu kiranya mampu menjawab perspektif masyarakat masa kini yang cenderung mengejar kemajuan ekonomi di atas segalanya. Teknologi dan informasi yang terus berkembang, pandangan masyarakat semakin meluas akan menimbulkan kebutuhan-kebutuhan baru. Ditambah lagi hasil riset anak bangsa yang belum memadai dalam menghasilkan modul-mudul proses seni yang bermanfaat, penulis dengan penuh daya upaya merancang konsep seni partisipatori kemudian mengujinya di masyarakat.

Konsep seni partisipatori menggunakan dasar-dasar perspektif masyarakat yang kian kompleks seperti yang sudah diutarakan penulis. Untuk itu, penulis menggunakan perspektif keilmuan dari psikologi (Levy & Shiraev, 2012, *Psikologi Lintas Kultural: Pemikiran Kritis dan Terapan Modern*), sosiologi (Sztompka, 2005, *Sosiologi Perubahan Sosial*), estetika (Whitelaw, 2004, *Metacreation: Art and Artificial Life*), dan hal-hal yang berkenaan dengan medium.

Kultur, perspektif, dan strata masyarakat digunakan sebagai dasar-dasar pertimbangan membuat konsep. Ilmu sosiologi menyumbangkan hal-hal terkait siapa masyarakat, jenis, dan asal-muasalnya. Domain ini menjadi pertimbangan dalam menentukan konsep medium, struktur proses, dan presentasi seni partisipatori. Ketiga aspek tersebut menjadi kata kunci mengikat sebuah aktivitas bersama. Warna misalnya, ada banyak jenis dan alat yang berkaitan dengan cara

ekspresinya, kemudian medium tersebut mengondisikan partisipan untuk saling bekerja sama, terutama di akhir proses partisipan membuat proyek bersama. Konsep dunia pendidikan ‘*Learning to live together*’ menjadi *trigger*, partisipan memahami perbedaan dan keunikan, memahami dunia orang lain, mampu bersikap terbuka dan toleran, mau berbagi dengan sesama, mampu menjalin kerja sama (*cooperative*), mengelola konflik secara rasional dan argumentatif. Dengan konsep ‘*Learning to live together*’ kesadaran dan pemahaman bahwa persatuan dibangun bukan memangkas perbedaan, tetapi dengan menghargai perbedaan dan keunikan masing-masing. Partisipan diharapkan hidup bersama *silih asih, silih asah, silih asuh*, memperkokoh jalinan kerja sama, meretas solidaritas lintas batas, mengikis sikap egois, dan mengimplementasikan nilai-nilai gotong royong.

Masyarakat ketika berada dalam peristiwa bersama mendapatkan berbagai pengalaman serta berdampak psikologis. Teori psikologi melihat bahwa manusia terus berkembang secara biologis dan mental. Menurut Allport, “manusia itu adalah organisme yang pada waktu lahirnya adalah makhluk biologis, lalu berubah-berkembang menjadi individu yang egonya selalu berkembang, struktur sifatnya meluas dan merupakan inti daripada tujuan-tujuan dan aspirasi-aspirasi masa depan”. Keinginan-keinginan dan cita-cita manusia terus berkembang dan mendesak untuk segera dipenuhi. Aktivitas menonton film, olah tubuh, membaca, kegiatan seni, dan lain-lain menjadi kebutuhan yang sangat vital. Perlu dan urgen membudayakan partisipatori seni seperti halnya aktivitas olah raga di sekolah-sekolah. Pertimbangan sosiologi dan psikologi masyarakat menjadi poin penting dalam menentukan variabel material. Warna natural, *common sense*, sensorik, dan kinestetik menjadi kata kunci utama.

Landasan dan Penciptaan Konsep Partisipatori Seni

Modul partisipatori seni dikonsepsikan melalui tahapan-tahapan penciptaan menggunakan prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah seni yang lebih dikenal dengan struktur karya seni. Konsep formalisme yang dihasilkan oleh pemikir tradisi modernis dalam estetika menekankan pentingnya evaluasi formal atas karya seni. Sampai sekarang teori ini menjadi dasar pengembangan estetika pemikir berikutnya. Penulis menggunakan teori formalisme sebagai landasan dalam menyusun tahapan demi tahapan membuat konsep partisipatori seni.

Elemen bentuk, garis, warna, dan tekstur (kaidah visual) serta media dataran menjadi dasar menentukan konsep partisipatori. Pengalaman praksis selama

puluhan tahun memberi penulis berbagai pengetahuan artistik dan puluhan ekspresi visual. Penulis memutuskan tiga elemen dasar sebagai penggalian visual (*visual excavation*), yaitu warna, garis, dan tekstur.

Warna, adalah warna yang dicampur dengan glukol dan tekstur kayu kemudian dimasukkan ke botol warna. Tujuannya adalah mencapai karakter tekstur warna yang natural, mengekspresikan di atas dataran dengan cara memencet botol. Hasil ekspresi pencet warna dari botol berupa garis warna natural. Garis, adalah garis batang bambu yang khas karena memiliki ruas-ruas (buku), rongga dalam. Bambu bila diolah dengan cara memotong, membelah, dan meraut kecil-kecil menghasilkan beragam garis yang bervolume. Bambu memiliki karakter kuat dan fleksibel, menyentuh karakter batang bambu tersebut mengingatkan pada fungsinya dalam budaya agraris dengan mitos-mitos yang menyertainya. Tekstur, adalah tekstur permukaan kertas novel bekas. *Cover novel* (ilustrasi grafis), permukaan kertas novel (*art paper*), huruf-huruf novel, serta aroma keringat si pembaca novel adalah kompleksitas dari novel bekas dengan empat entitas. Tekstur novel bekas bila diperlakukan dengan cara tertentu dapat menggali ruang ketidaksadaran manusia. Begitulah perspektif penulis melihat warna, garis, dan tekstur yang memiliki nilai tersendiri dari pengalaman-pengetahuan yang sudah terlampaui. Melalui cara melihat tersebut dilanjutkan dengan tahapan konsep visual (*exploration of concept visual*).

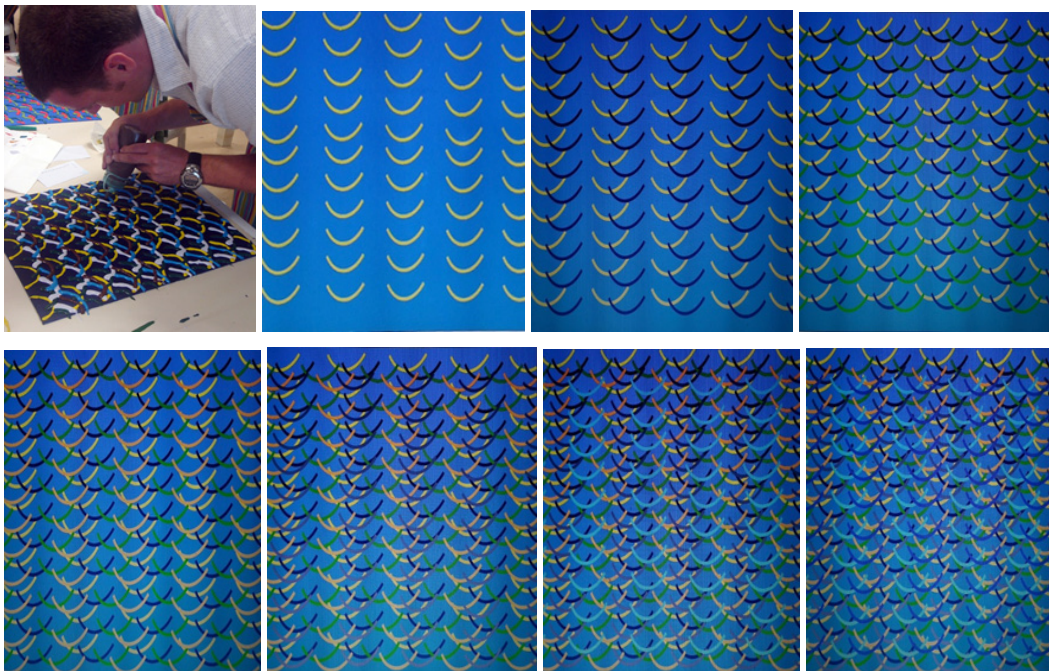
Exploration of concept visual. Warna berkarakter natural, diekspresikan dengan cara memencet botol, kemudian menghasilkan ekspresi berupa garis berwarna, yang dieksplorasi dengan cara membuat bentuk garis setengah lingkaran. Selanjutnya garis setengah lingkaran digoreskan di dataran matra dua dimensional sampai penuh dengan cara diulang-ulang (repetitif).

Garis bambu yang bervolume dengan berbagai bentuk serta berkarakter kuat dan fleksibel digunakan untuk membuat bentuk-bentuk trimatra. Menggunakan karakter bambu yang fleksibel dan kuat memberi keleluasaan mengekspresikan bentuk tiga dimensi yang diinginkan. Pengalaman menganyam dan mengontruksi tiga dimensi dapat memperkaya dalam membuat bentuk-bentuk menggunakan garis bambu ini.

Tekstur novel bekas sangat unik terdiri dari empat entitas (penerbit, grafikus, sastrawan, dan pembaca) menggores dataran permukaan kertas secara bebas menambah satu entitas (pelukis). *Charcoal* sebagai alat menggores di atas permukaan kertas novel memberi sensasi berbagai karakter goresan serta menstimulus memori-memori yang berada di bawah sadar (*unconscious*).

Tiga Modul Partisipatori

'Repetisi Garis dan Warna', modul partisipatori seni ini mengombinasikan antara *art* dan matematika. Sebuah metode berkarya seni dengan menggunakan kreativitas seni dan unsur hitung-menghitung dalam penerapannya. Melukis dengan teknik repetisi garis dan warna ini bisa dikatakan juga membuat garis berulang-ulang. Garis di sini adalah garis lengkung yang disusun secara berurutan dan bertumpukan. Tahapan tumpukan ditetapkan melalui tujuh tumpukan garis lengkung dengan warna yang berbeda. Hal tersebut dilakukan untuk menakar dan menggiring konsentrasi partisipan. Dengan garis lengkung berwarna yang disusun seperti anyaman sehingga melakukan teknis repetisi ini, peserta akan merasakan seperti menganyam warna menjadi susunan yang memberikan karya penuh dialog dengan warna. Partisipan mendapatkan hal-hal yang menambah pengetahuannya, yaitu meditatif, interaksi sosial, matematika, dan psikologi warna. Gambar 1 adalah tahapan repetisi garis dan warna.



Gambar 1 Modul "Repetisi Garis dan Warna" melalui tujuh tahapan warna, menghasilkan seni lukis abstrak meditatif

'*Drawing on novel*', aktivitas men-*drawing* di atas novel bekas menggunakan *charcoal* atau arang dengan ketaksadaran garis (intuitif). Intuitif yang dimaksudkan di sini adalah menggerakkan atau menggoreskan *charcoal* untuk lebih mementingkan letupan perasaan pada saat men-*drawing*. Batangan *charcoal*

itu digesekkan dengan bebas dan leluasa di atas kertas novel tersebut. *Charcoal* itu seolah penari balet yang bergulingan, kadang berdiri, meliuk, atau menjingjing tanpa berpikir hasil akhir. Kepekaan pikiran yang bertaut dengan rasa diperlukan saat menghentikan aktivitas menggores bila dipandang cukup. Demikian terus-menerus dilakukan lembar demi lembar kertas novel, diakhiri saat aktivitas *men-drawing* dipandang cukup. Aktivitas ini dapat dilakukan 30 menit sampai satu jam. Partisipan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan berupa *healing* (katarsis), *sense of art*, kreativitas, dan interaksi sosial. Gambar 2 menunjukkan partisipan mencoba *men-drawing* di atas novel.



Gambar 2 Partisipan *men-drawing* pada novel

'*Flaxi strong bamboo*', aktivitas mewujudkan bentuk tiga dimensi dengan memadukan bahan bambu yang kuat dan fleksibel, yaitu dengan cara menganyam, membentuk, dan merangkai. Partisipan bebas membentuk kemudian menganyam

sesuai kehendak rasa (letupan sesaat kaitan gejolak rasa, kelenturan bambu, memori tentang bambu) dengan pengalaman masing-masing tanpa berpatokan dengan bentuk-bentuk yang ada. Kelenturan dan kekokohan sifat dan karakter bambu memberikan dorongan emosional yang berbeda-beda pada partisipan. Dengan memegang kemudian merangkai akan memunculkan gairah dan rasa percaya diri untuk melakukan pembentukan berikutnya. Wujud yang tercipta merupakan proses merespons setiap tahapan merangkai bambu, dilakukan terus-menerus sampai terbentuk wujud yang khas, akumulasi dari eksperimentasi dan imaji. Berikut ini patisipan mencoba mewujudkan bentuk tiga dimensi dengan medium bambu (gambar 3).



Gambar 3 Partisipan membentuk bambu menjadi bentuk tiga dimensi serta hasilnya

Simpulan

Partisipatori seni dapat diwujudkan melalui pengalaman dan pengetahuan seniman akademis yang didukung oleh teori-teori yang relevan seperti sosiologi, psikologi, dan estetika. Metode-metode penciptaan, pendidikan, dan pengetahuan medium membantu dalam implementasi.

Tiga modul partisipatori seni: Repetisi Garis dan Warna, *Drawing on Novel*, dan *Flaxi Strong Bamboo* merupakan tawaran konsep partisipatori seni. Tiga modul ini mengondisikan partisipan dalam kegiatan seni yang berkontribusi memberi nilai-nilai, seperti kreativitas, psikologi warna, interaksi sosial, *healing*, dan meditatif. Menghidupkan, memelihara, dan mengembangkan nilai-nilai gotong-royong melalui interaksi sosial dalam aktivitas. Tiga modul ini akan semakin berguna jika diterapkan dalam kurikulum sekolah SD, SMP, dan SMK.

Referensi

- Bourriaud, Nicolas. 2002. *Relational Aesthetics*. Paris: Les Presses du reel.
- Levy, David A., Shiraev Eric B. 2012. *Psikologi Lintas Kultural: Pemikiran Kritis dan Terapan Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sujana, I Wayan & Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana. 2019. "Light Pattern, Labirin Ruang Masif". *Mudra Jurnal Seni Budaya*, Volume 34 No. 3, September.
- Suryabrata, S. 1983. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: CV Rajawali.
- Suryajaya, M. 2015. "Dorongan ke Arah Estetika Partisipatoris: Menggali Dimensi Baru Keterkaitan antara Seni Rupa, Pengalaman, dan Pengetahuan". *Prosiding Seminar Estetik Galeri Nasional Indonesia #2*: 42-53.
- Suryajaya, M. 2016. *Sejarah Estetika*. Jakarta: Gang Kabel dan Indie Book Corner.
- Sztompka, Piotr. 2004. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada Media.
- Whitelaw, Mitchell. 2004. *Metacreation: Art and Artificial Life*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology Press.

I Wayan Sujana Suklu lahir di Klungkung, 6 Februari 1967. Saat ini sedang menyelesaikan studi S-3 di ISI Denpasar. Sejumlah penghargaan yang diraih antara lain: Finalist From Competition of Phillip Morris Awards (1997), The Best 10 of Phillip Morris Indonesia Asian Art Awards (2003), The Winner of Indofood Art Awards Competition (2003) on Abstract Category, dan The Winner of Lombok International Bamboo Architecture Festival, Senggigi, Lombok 2013. Telah mengikuti pameran tunggal dan bersama, baik di dalam maupun di luar negeri. Pameran tunggal: (2018): “Panji, Antara Tubuh dan Bayangan”, IMF International Art Event, Nusa Dua Bali-Indonesia; (2017): “IAP, Light Pattern”, Bentara Budaya Bali; “IAP, Art Fashion”, Citta Kelangen, ISI Denpasar; dan (2016): “Sayap dan Waktu”, Komaneka Fine Art Gallery, Ubud, Bali; (2015) 100 Kebaya Art Installation.

Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana adalah salah satu anak bangsa Indonesia yang memilih menekuni dunia pendidikan untuk mengabdikan ilmu pengetahuan di Jurusan Desain Interior sejak 2002, kemudian tahun 2012 pindah ke Jurusan Desain Mode, Institut Seni Indonesia Denpasar hingga saat ini. Ratnakora menyelesaikan studi S-1 di bidang desain interior (Redesain Interior Hard Rock Café, Bali), S-2 Ilmu Lingkungan, dan S-3 Kajian Budaya. Keseluruhan jenjang studi dilalui di Universitas Udayana. Multidisiplin menjadi horizon berpikir untuk mendalami “konsep *eco design*, *local genius*, dan *indigenous local* berbasis seni”. Prestasi akademis menjadi 10 besar dosen berprestasi tahun 2011 dan penerima “Art Fashion-Tutur Bumi” adalah muara dari perjalanan keilmuannya yang memadukan *fine art* dan *design*.

GUNUNG KEMBAR: FENOMENA GAMBAR ANAK INDONESIA DI TENGAH REVOLUSI INDUSTRI 4.0

ABSTRAK

Pelajaran seni menggambar di sekolah masih kalah pamor dibandingkan dengan pelajaran ujian nasional. Fenomena gunung kembar masih berlaku di masyarakat awam karena kurangnya wawasan perangkat kurikulum yang bisa mengakomodasi tujuan dan manfaat pelajaran seni menggambar yang diberikan di pendidikan dasar serta minimnya pedoman yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran seni. Sudah kesekian kali pelajaran seni di sekolah berubah-ubah nama, tetapi esensi di dalamnya tetap. Penelitian ini berdasarkan observasi pencarian di Google dengan kata kunci lukisan anak sekolah dasar atau lukisan siswa taman kanak-kanak. Pada umumnya, anak-anak di Indonesia menggambar gunung kembar. Pelajaran menggambar merupakan pelajaran yang penting bagi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk menumbuhkan kepekaan rasa estetik dan artistik sehingga terbentuk sikap kritis, apresiatif, dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh. Kesejahteraan bangsa bukan lagi bersumber pada sumber daya alam yang bersifat fisik saja. Pengembangan belajar menggambar harus digiatkan sejak dini ke arah rekayasa rancang bangun yang sesuai dengan perkembangan revolusi industri 4.0. Regulasi guru pelajaran menggambar juga harus dibenahi, yaitu guru khusus pada bidang menggambar. Pemerintah harus menyiapkan guru menggambar dan mengeluarkan suplemen buku ajar yang relevan sebagai pelengkap pemahaman dan pelaksanaan kurikulum yang baru tersebut.

Kata kunci: gunung kembar, gambar anak, revolusi industri 4.0

Pendahuluan

Sudah bukan rahasia lagi bahwa bangsa Indonesia dikenal sebagai salah satu bangsa yang kurang dalam hal menggambar. Salah satu penyebabnya adalah karena tidak dikembangkannya kemampuan merekayasa dalam menggambar sejak anak-anak. Kalaupun ada pelajaran menggambar, dianggap hanya sekadar memindahkan pemandangan ke dalam kertas gambar. Menggambar masih dipandang sebagai kegiatan hobi. Padahal, menggambar tidak sekadar mencoretkan alat tulis di atas kertas gambar, tetapi ada kreativitas integral yang dikembangkan di dalamnya.

Dalam pandangan masyarakat awam, ketika anak di sekolah dasar ada pelajaran menggambar yang terbayang dalam pikirannya adalah “pasti diajari menggambar gunung kembar”. Pandangan tersebut ternyata tidak salah karena ketika dilihat, pada gambar anak tersebut ada gunung kembar, sawah, dan jalan raya yang menusuk gunung. Anehnya itu tidak terjadi di satu wilayah, tetapi hampir merata di semua gambar anak di Indonesia (Sarlito, 2014).

Pelajaran menggambar di sekolah masih kalah pamor dibandingkan dengan pelajaran ujian nasional karena keberhasilan pendidikan selama ini kebanyakan diukur dari tingginya nilai akademik pelajaran tertentu (Muntholi’ah, 2014). Menggambar dianggap kurang penting dalam upaya peningkatan intelektual anak, bahkan dianggap sekadar hiburan pelepas lelah setelah belajar pelajaran yang lain.

Wawasan pengetahuan dan pemahaman akan pentingnya manfaat pelajaran menggambar diberikan di taman kanak-kanak dan sekolah dasar masih sangat kurang. Pedoman perangkat kurikulum yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pelajaran menggambar juga sangat minim sehingga membuat dari waktu ke waktu fenomena gunung kembar masih berlaku pada anak-anak Indonesia.

Menggambar sesungguhnya diarahkan untuk menumbuhkan kepekaan rasa estetik dan artistik sehingga terbentuk sikap kritis, apresiatif, dan kreatif pada diri anak-anak secara menyeluruh (Margaret, 2009). Sikap ini akan terbentuk jika sudah melalui serangkaian proses kegiatan pada anak yang meliputi kegiatan pengamatan, penilaian, serta penumbuhan rasa memiliki melalui keterlibatan anak dalam segala aktivitas seni di sekolah atau di luar sekolah.

Pelajaran menggambar merupakan pelajaran yang penting bagi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dikenal sebagai *creative making* alias mewujudkan ide-ide kreatif dalam bentuk hasil atau produk. Pengembangan

belajar menggambar harus diaktifkan sejak dini ke arah rekayasa rancang bangun yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan revolusi industri 4.0. (Halim, 2016).

Di Indonesia perkembangan teknologi dan informasi 4.0 terjadi begitu cepat. Semua bidang perlahan semua sudah beralih ke arah digital sehingga interaksi antara manusia dan teknologi sudah tidak terelakkan lagi. Semua pemenuhan kebutuhan kini sudah tersedia secara digital, mulai dari jual-beli, jasa, hingga transaksi pembayaran.

Adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat ini harus diantisipasi dengan mempersiapkan anak-anak di usia dini, salah satunya dalam bidang menggambar. Masa anak usia dini disebut masa keemasan karena pada masa tersebut adalah masa berkembangnya kreativitas anak. Pada masa ini, anak memiliki kemampuan untuk berekspresi dengan berbagai media sesuai pikiran, perasaan, dan perkembangan psikologisnya. Anak pada masa ini menurut Rudolf Steiner memiliki tiga *instincten*, yaitu *aesthetische instincten*, *motorische instincten*, dan *rhythmisch instincten* (Tauchid, 2004:284).

Metode pembelajaran di sekolah yang pada umumnya anak menggambar dengan mencontoh pola dan model lukis orang dewasa tersebut harus diubah. Anak harus diberikan kebebasan memilih tema dan media ekspresi sesuai dengan minat anak. Memberikan kebebasan pada diri anak sejalan dengan metode pembelajaran yang dikembangkan Ki Hadjar Dewantoro yang dikenal dengan *Tri-N (Niteni, Niroke, dan Nambahi)* sebagai bentuk ajaran pendidikan Tamansiswa (Boentarsono, 2012:19-20). Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, fokus masalah penelitian ini adalah “Gunung kembar: fenomena gambar anak Indonesia di tengah revolusi industri 4.0”. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penyebab fenomena gunung kembar di gambar anak Indonesia serta bagaimana konsep pembelajaran menggambar di sekolah jika diarahkan dalam upaya menghadapi revolusi industri 4.0.

Kajian Teori

Gunung Kembar



Gambar 1 Lukisan Pemandangan, Ernest Dezentje
Sumber: <http://loka-majalah.com/archives/675>
(diakses 8 Juni 2020)

Gaya melukis di Indonesia dengan objek pemandangan alam pegunungan tidak terlepas dari pengaruh gaya Mooi Indie. Mooi Indie atau Hindia Molek adalah julukan S. Sudjojono kepada seniman-seniman Eropa dan sedikit seniman Indonesia yang melukiskan keindahan eksotis Nusantara dari kacamata Barat. Dalam kritiknya yang ditulis pada tahun 1937, S. Sudjojono menyebutkan para seniman Hindia Molek memiliki “trinitas”: gunung, sawah, dan pohon dalam tiap lukisan mereka (Purnomo, 2014).

Asikin Hasan juga menyampaikan dalam pameran seni rupa anak di Galeri Nasional pada 23 Juli 2019 bahwa anak-anak Indonesia selalu menggambar gunung kembar, matahari, sawah, merupakan pengaruh dari Mooi Indie yang sebagian besar dipelopori pelukis asing yang tinggal di Nusantara. Berdasarkan gaya Mooi Indie, menurut Asikin, pengaruh penggambaran pemandangan gunung kembar itu merajalela (Dianjiwa, 2019).



Gambar 2 Lukisan Gunung Kembar
Sumber: <https://bit.ly/3066401> (diakses 3 Juni 2020)

Fenomena gunung kembar itu berlanjut di dunia pendidikan di sekolah dasar dan taman kanak-kanak. Guru selalu mencontohkan di papan tulis gambar gunung kembar lengkap dengan aksesorinya (matahari dan sawah serta jalan atau sungai) dan semua murid disuruh meniru gambar itu. Itulah gambaran pendidikan formal Indonesia. Hanya disuruh meniru dan mencontoh. Tidak ada peluang untuk berpikir kreatif sendiri apalagi mengkritik (Sarlito, 2014).

Fenomena gunung kembar ini biasa di gambar oleh anak-anak Indonesia. Hal ini dibuktikan ketika pada tahun 2010, psikolog bangsa Prancis, Dr. Roseline Davido, mengadakan tes psikologi melalui media menggambar kepada sejumlah peserta. Hasilnya semuanya sama, yakni menggambar gunung kembar. Dr. Davido bertanya, “Bagaimana bisa orang se-Indonesia menggambar gunung semua?” Itu adalah hasil indoktrinasi dalam pendidikan menggambar sejak di sekolah dasar yang masih berlangsung sampai hari ini (Sarlito, 2014).

Gambar Anak

Kreativitas harus dipupuk sejak anak-anak karena: (1) Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia yang diungkapkan dengan senang hati. Kreativitas merupakan investasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. (2) Kemampuan berpikir kreatif dapat terlihat melalui cara menyelesaikan berbagai macam masalah. Mengekspresikan

pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan. (3) Bersifat secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat kepuasan seseorang akan memengaruhi perkembangan sosial emosionalnya. (4) Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya (Munandar, 2009). Salah satu kegiatan kreativitas yang dapat dikembangkan kepada anak adalah melalui kegiatan menggambar.

Kegiatan menggambar dapat memberikan manfaat yang baik kepada anak. Di antaranya dapat melatih ingatan, media sublimasi perasaan, mengembangkan kecakapan emosional, merangsang, dan membangkitkan otak kanan, membuka wawasan, serta melatih kreativitas. Selain itu, manfaat yang tidak dapat dilihat secara langsung adalah memiliki keterampilan membaca dan penerapan konsep matematika mereka lebih maju. Fungsi menggambar bagi anak dapat diuraikan sebagai berikut: (a) menggambar sebagai alat bercerita (bahasa visual/bentuk), (b) menggambar sebagai media mencurahkan perasaan, (c) menggambar sebagai alat bermain, (d) menggambar melatih ingatan, (e) menggambar melatih berpikir komprehensif (menyeluruh), (f) menggambar sebagai media sublimasi perasaan, (g) menggambar melatih keseimbangan, (h) menggambar mengembangkan kecakapan emosional, (i) menggambar melatih kreativitas anak, dan menggambar melatih ketelitian melalui pengamatan langsung (Pamadhi dkk., 2007: 2-11).

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai 6 tahun, sedangkan anak usia sekolah taman kanak-kanak adalah anak berusia 4 tahun sampai 6 tahun. Masa ini disebut masa keemasan (*golden age*) karena peluang perkembangan sangat berharga, semua potensi yang dimilikinya mengalami pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat. Bahkan, Hurlock (1978) menyatakan bahwa lima tahun pertama kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Setiap anak memiliki daya kreativitas masing-masing. Oleh karena itu, pembelajaran secara personal hendaknya dilakukan sejak dini pada siswa dengan menumbuhkembangkan suasana yang memungkinkan. Jika personalisasi berjalan dengan baik, siswa akan melangkah menuju lapangan kerja dengan fondasi kemampuan, kompetensi, dan karakter yang kuat. Personalisasi adalah tidak hanya sekadar upaya untuk menyambungkan gairah siswa ke kurikulum pelajaran tertentu, tetapi juga upaya guru mendiagnosis kebutuhan akademik, sosial, dan emosional siswa sehingga dengan pengetahuan tersebut dapat membantu siswa tumbuh berkembang melalui jalan yang mereka sendiri tidak pernah tahu sebelumnya (Douchet dkk., 2018). Guru yang profesional memiliki

kemampuan untuk memetakan tumbuh kembang anak dengan cara terus mendorong pertumbuhannya, baik pengetahuan, kemampuan, kompetensi, dan karakter. Anak yang memiliki kemampuan istimewa perlu diuji untuk memberikan kesempatan bagi yang bersangkutan dalam mengembangkan kreativitas dirinya.

Kurikulum Pendidikan Dasar

Keberhasilan tujuan pelajaran menggambar untuk taman kanak-kanak dan sekolah dasar didukung oleh kurikulum. Hal ini sesuai dengan amanat Sisdiknas mengenai kurikulum sebagaimana dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengemukakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahkan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Jenjang pendidikan dasar mengalami beberapa kali perubahan kurikulum. Setiap perubahan kurikulum tersebut diikuti oleh perubahan nama pelajaran menggambar. Pada Kurikulum 1974, istilah mata pelajaran kesenian yang sebelumnya mata pelajaran menggambar dan seni suara diubah menjadi bidang studi pendidikan kesenian. Kurikulum 1984 menyebut pendidikan kesenian menjadi pendidikan seni. Istilah pendidikan seni diubah menjadi Kerajinan Tangan dan Kesenian (KTK), ada yang menyebutnya dengan (Kertakes) pada Kurikulum 1994. Kertakes berubah menjadi mata pelajaran Seni Budaya dan terakhir sering disebut Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Hal itu terjadi pada tahun 2006 ketika pemerintah mengeluarkan Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP). Sampai sekarang, dalam Kurikulum 2013, penamaan mata pelajaran kesenian tetap menggunakan nama SBK. Materi pembelajaran seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya (Sukarya, 2010:3.3.16).

Revolusi Industri 4.0

Definisi mengenai Industri 4.0 beragam karena masih dalam tahap penelitian dan pengembangan, di antaranya adalah transformasi komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional (Merkel, 2014). Definisi lain menekankan kepada unsur kecepatan dari ketersediaan informasi, yaitu sebuah lingkungan

industri yang seluruh entitasnya selalu terhubung dan mampu berbagi informasi satu dengan yang lain (Schlechtendahl dkk., 2015). Berdasar penjelasan tersebut, industri 4.0 dapat diartikan sebagai era industri yang seluruh entitas di dalamnya dapat saling berkomunikasi secara *real time* kapan saja dengan berlandaskan pemanfaatan teknologi internet guna mencapai tujuan tercapainya kreasi nilai baru ataupun optimasi nilai yang sudah ada dari setiap proses di industri.

Perkembangan teknologi informasi dengan pesat saat ini terjadi otomotisasi yang terjadi di seluruh bidang, teknologi, dan pendekatan baru yang menggabungkan secara nyata, digital, dan secara fundamental (Tjandrawinata, 2016). Indonesia telah mempersiapkan beberapa bidang dalam menghadapi industri 4.0. Persiapan tersebut ialah dengan meningkatkan otomatisasi, *artificial intelegence*, membangun komunikasi *machine-to-machine* serta *human-to-machine*, kemudian melakukan pengembangan terhadap teknologi secara berkelanjutan (Tjandarawinata, 2016).

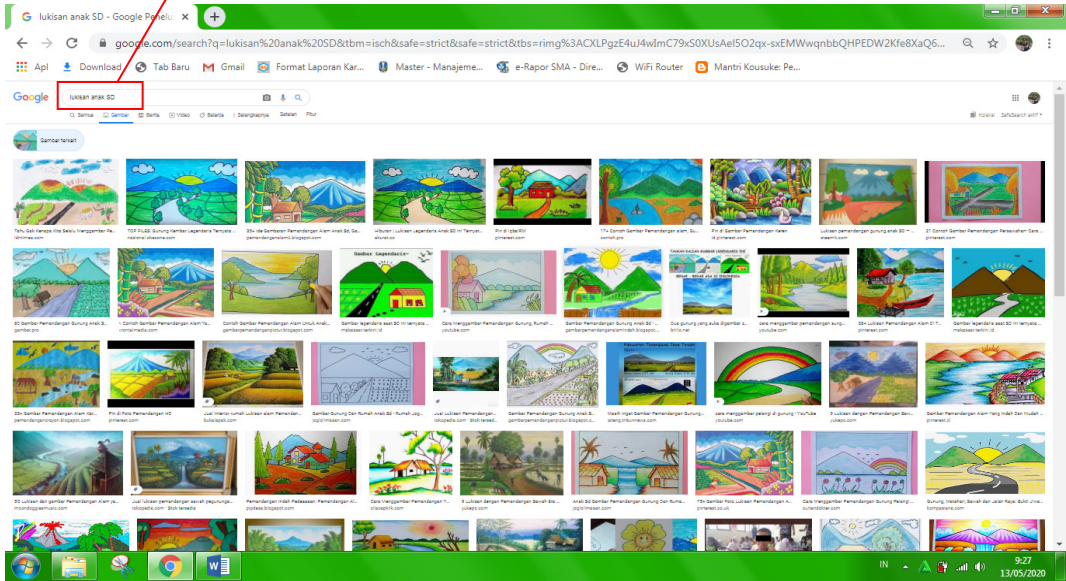
Metodologi

Penelitian ini berdasarkan observasi pencarian di Google dengan kata kunci lukisan anak sekolah dasar atau lukisan siswa taman kanak-kanak. Pada umumnya, mereka menggambar gunung kembar. Sesuai dengan tujuan penelitian, rancangan yang digunakan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif selalu bersifat deskriptif, artinya hasil penelitian berbentuk deskriptif pada suatu fenomena. Analisis data deskriptif dengan langkah pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan perpanjangan penelitian, ketekunan pengamatan, triangulasi data, dan sumber (Moleong, 1991:175-178).

Hasil dan Pembahasan

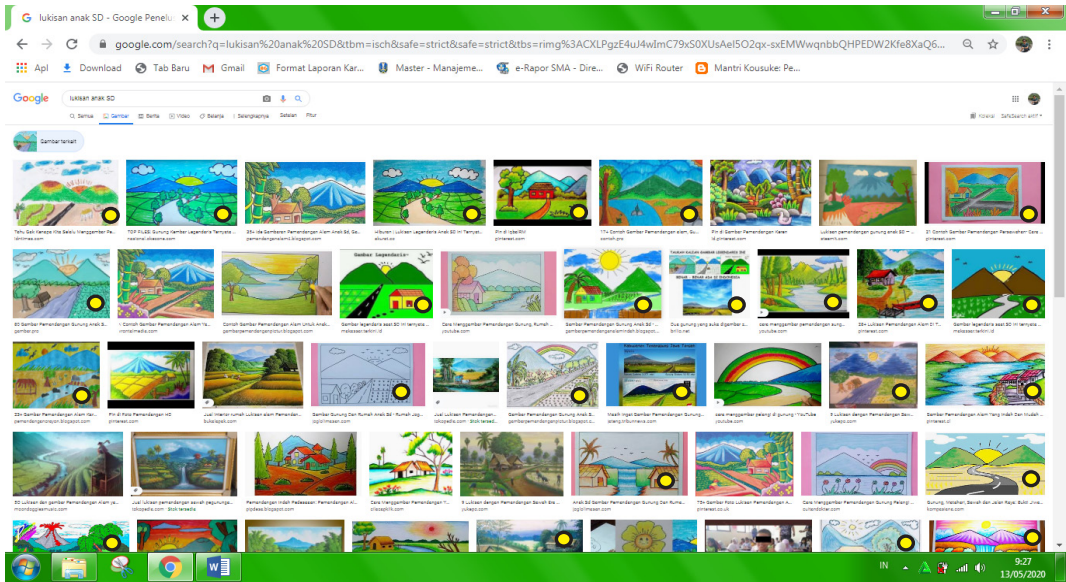
Hampir sebagian besar anak Indonesia pernah menggambar gunung kembar dengan jalan yang semakin menyempit hingga kaki gunung dan di sebelah kiri atau kanan jalan ada sawah dan rumah penduduk. Itulah gambar yang sering dibuat oleh anak-anak Indonesia, bahkan hingga sekarang.

Kata kunci pencarian di Google "Lukisan anak SD"



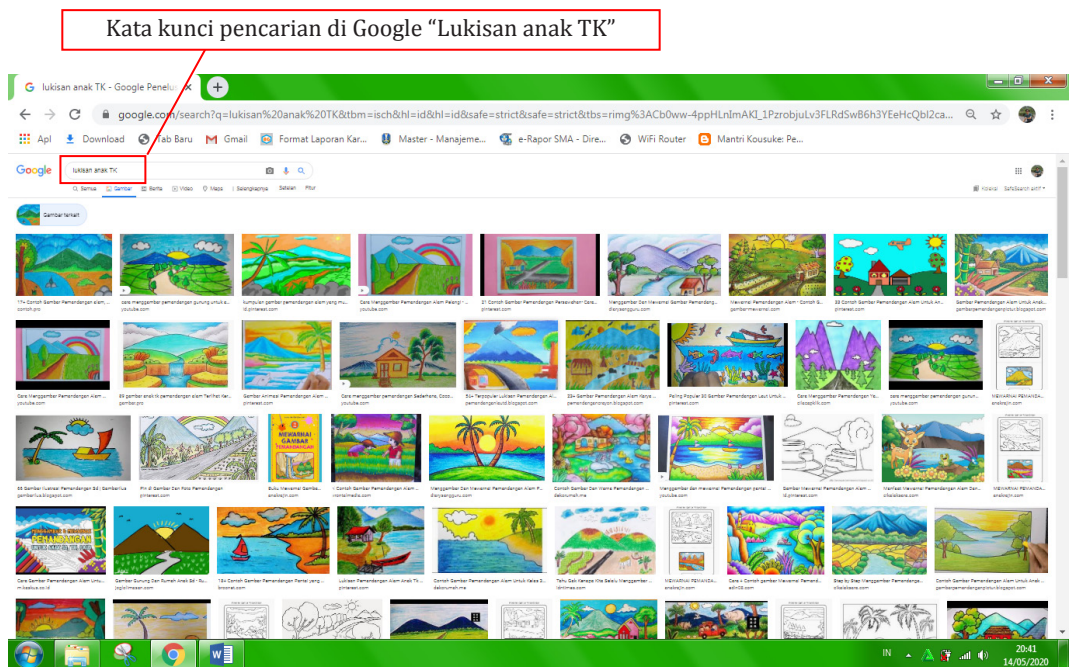
Gambar 3 Kata Kunci Pencarian di Google "Lukisan Anak SD"
Sumber: www.google.com (diakses 13 Mei 2020)

Ini terbukti ketika mengetik *keyword* "lukisan anak SD" di Google, *image* yang akan tampil hampir semua gambar dari anak-anak tersebut ada gunung kembarnya. Dari semua gambar yang tampil, 26 di antaranya ada gambar gunung kembar.



Gambar 4 Kata Kunci Pencarian di Google "Lukisan Anak SD"
yang Ada Gunung Kembarnya Berjumlah 26 Gambar (Lingkaran Kuning).
Sumber: www.google.com (diakses 13 Mei 2020)

Begitu juga ketika mengetik *keyword* “lukisan anak TK” di Google, gambar yang muncul juga didominasi oleh gambar gunung kembar. Ada semacam kesamaan ide dan model gambar dasarnya. Terdapat jalan yang menuju gunung dengan sawah di kanan dan di kiri jalan. Gambar pohon sering ada di pojok bawah kiri atau kanan gambar. Gunung kembar menjadi sangat fenomenal di semua gambar yang muncul, dengan matahari yang muncul setengah di antara gunung.



Gambar 5 Kata Kunci Pencarian di Google “Lukisan Anak TK”
 Sumber: www.google.com (diakses 14 Mei 2020)

Pelajaran menggambar di taman kanak-kanak dan sekolah dasar diajar oleh guru kelas, padahal tidak semua guru kelas mahir menggambar. Akhirnya, anak-anak hanya menerima tugas dan perintah “seadanya” untuk menggambar sesuatu atas perintah dari guru kelas dan anak-anak tidak bisa menolak. Guru kelas mengajarkan menggambar berdasarkan pengalaman yang dialaminya selama menjadi peserta didik. Mereka mengajarkan menggambar seperti cara guru mereka mengajarkan menggambar di sekolahnya dulu. Maka terjadilah efek “domino”. Pembelajaran menggambar di jenjang pendidikan dasar yang sekarang seakan-akan merupakan pengulangan kegiatan pembelajaran yang dahulu. Jika dahulu guru mereka mengajarkan menggambar gunung kembar, tidak mengherankan jika sekarang peserta didik mereka pun diajak menggambar gunung kembar. Bahkan, materi, metode, media, dan cara mereka mengevaluasi hasil karya peserta didik pun seperti yang pernah mereka peroleh ketika mereka menjadi peserta didik.

Posisi guru kelas tersebut tidak salah karena guru kelas hanya menjalankan sistem kurikulum, yaitu di antaranya bahwa guru kelas adalah guru yang harus serba bisa mengajarkan semua mata pelajaran kecuali pendidikan agama dan pendidikan jasmani olah raga dan kesehatan. Pelajaran agama dan pendidikan jasmani olah raga dan kesehatan di ajar oleh guru khusus di bidang tersebut, tetapi menggambar diajar oleh guru kelas.

Kurikulum pendidikan dasar mengalami beberapa kali perubahan dari kurikulum 1974, 1984, 1994, 2004, 2006, dan sekarang kurikulum 2013. Nama pelajaran menggambar berkali kali berubah, tetapi materi di dalamnya tetap, yaitu di bidang seni rupa mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya. Kurikulum belum memasukkan materi yang sesuai perkembangan zaman sekarang, yaitu revolusi industri 4.0, misalnya berkaitan dengan gambar rekayasa, gambar rancangan yang disesuaikan daya pikir anak-anak. Oleh karena itu, walau berkali-kali ganti kurikulum dan nama pelajaran menggambar juga berubah-ubah, fenomena gunung kembar masih berlanjut di gambar anak-anak Indonesia.

Kurikulum pelajaran menggambar hanya memasukkan kajian estetika sehingga secara formal belum memasukkan materi menggambar rekayasa menjadi terpadu dengan pembelajaran seni. Materi yang melatih anak untuk berpikir informatif dan menuangkan ide ke dalam gambar yang mengarah kepada teknologi 4.0, nyaris tidak ada. Padahal, kreativitas anak-anak dalam merekayasa dan menemukan ide perlu dipupuk sejak dini terutama untuk menghadapi revolusi industri 4.0.

Jalan Keluar Menghadapi Fenomena Gunung Kembar

Fenomena gunung kembar ini berkaitan dengan ketiadaan guru khusus di bidang menggambar di jenjang sekolah dasar dan taman kanak-kanak. Pada saat guru diterima menjadi guru sekolah dasar, mereka diasumsikan sudah memiliki kemampuan mengajarkan semua bidang studi di sekolah dasar kecuali pendidikan agama, pendidikan jasmani olah raga, dan kesehatan. Oleh karena itulah, mereka tidak perlu lagi dilatih untuk bidang menggambar.

Kenyataan di lapangan ternyata tidak demikian. Pelatihan seni menggambar bagi guru sekolah dasar sangat diperlukan. Pelatihan khusus menggambar ini hampir tidak pernah ada. Melalui pelatihan menggambar, mereka berharap

mendapat bekal keterampilan seni agar dapat mengajarkan seni kepada peserta didiknya.

Kurikulum pelajaran menggambar perlu dibuat rambu-rambu yang dipahami oleh semua guru dalam dokumen yang sama. Panduan bahan ajar harus dilengkapi sehingga dapat dijadikan contoh untuk digunakan sesuai dengan kondisi masing-masing daerah sebagai acuan guru dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab profesinya di sekolah dasar dan taman kanak-kanak.

Simpulan

Konsep kurikulum pelajaran di bidang menggambar harus dikaji ulang oleh pakar pendidikan seni Indonesia sehingga segala kelemahan yang ada dapat disempurnakan melalui revisi kurikulum pada waktu mendatang, yaitu kurikulum yang mengakomodasi kreativitas anak-anak untuk menuangkan ide melalui gambar rekayasa rancang bangun mengarah pada revolusi industri 4.0. Regulasi guru pelajaran menggambar juga harus dibenahi, yaitu guru yang sesuai dengan bidang menggambar. Pemerintah harus menyiapkan guru menggambar dan mengeluarkan suplemen buku ajar yang relevan sebagai pelengkap pemahaman dan pelaksanaan kurikulum yang baru tersebut.

Kesejahteraan bangsa bukan lagi bersumber pada sumber daya alam yang bersifat fisik saja, tetapi bersumber pada modal intelektual, modal sosial, dan kredibilitas sehingga tuntutan untuk terus-menerus memutakhirkan pengetahuan menjadi sebuah keharusan. Perlu dilakukan pengembangan belajar menggambar yang harus digiatkan sejak dini ke arah rekayasa rancang bangun sesuai dengan perkembangan revolusi industri 4.0. Agar tujuan itu segera terwujud sepenuhnya di Indonesia, anak-anak putra bangsa harus kreatif sejak dini melalui pelajaran menggambar rekayasa rancang bangun, berwawasan luas, dan kepekaan bahasa visual.

Referensi

- Boentarsono, dkk. 2012. *Tamansiswa Badan Perjuangan Kebudayaan dan Pembangunan Masyarakat*. Yogyakarta: Perguruan Tamansiswa.
- Dianjiwa, Vicharius. 2019. *Bermain dan Berkesenian di Dunia Anak*.
<https://bit.ly/379vn3m>. diakses 8 Juni 2020.
- Doucet A., Evers J., Guerra E., Lopez N., Soskil M. dan Timmers K. 2018. *Teaching at The Fourth Industrial Revolution: Standing at The Precipice*. New York: Varkey Foundation. ISBNe 978-1-351-03586-6.
- Halim, Yandramin. 2016. *Menggambar Lima Menit Sehari, Mengapa Tidak?*
<https://tinyurl.com/menggambardinegaramaju>, Diakses 3 Juni 2020
<https://tinyurl.com/gambaranakSD>. diakses 13 Mei 2020.
<https://tinyurl.com/gambaranakTK>. diakses 14 Mei 2020.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Erlangga: Jakarta.
- Margaret, Brooks. 2009. "What Vygotsky Can Teach Us About Young Children Drawing". *Journal International Art and Early Childhood Research*, Vol I , Nomor I.
- Merkel, A. 2014. Speech by Federal Chancellor Angela Merkel to the OECD Conference. https://www.bundesregierung.de/Content/EN/Reden/2014/2014-02-19-oecd-merkel-paris_en.html, diakses pada 13 Mei 2020.
- Moleong. 1991. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muntholi'ah. 2013. "Ujian Nasional, Dulu, Kini, dan yang Akan Datang: Tinjauan Normatif". *Nadwa Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7, Nomor 1, April. Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Nurhasanah. 2020. *Mengapa Selalu Menggambar Paket Gunung-Sawah-Matahari, Ini Jawabannya*. <https://bit.ly/36X9lAE>, diakses 3 Juni 2020.
- Pamadhi, Hajar & Evan Sukardi. 2007. *Seni Ketrampilan Anak*. Jakarta: UT.
- Purnomo, Setianingsih. 2014. "Masa Kolonial: Mooi Indie vs Persagi". *Jurnal Seni Rupa* Vol. V, No. 01. Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.
- Schlechtendahl, J., Keinert, M., Kretschmer, F., Lechler, A., & Verl, A. (2015). "Making Existing Production Systems Industry 4.0-Ready". *Production Engineering*, Vol. 9, Issue.1: 143-148.
- Sarlito. 2014. *Mengapa orang Indonesia Menggambar Gunung Kembar*.

<https://bit.ly/2XXrQkD>, diakses 4 juni 2020.

Sukarya, Zakarias. 2010. *Pendidikan Seni*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional.

Tauchid, dkk. 2004. *Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.

Tjandrawina, R.R. 2016. "Industri 4.0: Revolusi Industri Abad Ini dan Pengaruhnya pada Bidang Kesehatan dan Bioteknologi". *Jurnal Medicinus*, Vol 29, Nomor 1, Edisi April.

Eko Wahyudi, S.Pd. lahir di Pacitan tahun 1980. Lulusan pendidikan seni rupa Universitas Negeri Surabaya tahun 2003. Saat ini menjadi guru seni budaya di SMA Negeri 1 Surabaya. Sebelumnya pernah mengajar di beberapa sekolah antara lain: SMP MIMI Surabaya 2003–2005, SD Hang Tuah 8 Surabaya 2002–sekarang, TK Hang Tuah 8 Surabaya 2002–2005, SD Negeri Kedurus III/430 Surabaya 2004–2015, SMA Kristen Petra I Surabaya 2005–2015, SMA Al-Falah Ketintang Surabaya 2005–2014, SMA Negeri I Surabaya 2005–sekarang. Sering mengadakan pameran seni rupa untuk siswa SMA di pedestrian sekitaran sekolah di Surabaya, yaitu *String on the Street 2018*, *Skuy-Lling 2019*, dan *Go-Str3d 2020*.

MERANCANG GALERI SENI VIRTUAL DENGAN MEMANFAATKAN FOTOGRAFI 360⁰

ABSTRAK

Mewabahnya Covid-19 sejak 31 Desember 2019 hampir di semua negara di dunia menyebabkan berbagai sektor terdampak mulai dari sektor kesehatan, ekonomi, pendidikan, dan tentunya sektor pariwisata serta khususnya di bidang seni budaya. Diterapkannya Pembatasan Sosial Berskala Besar di beberapa wilayah menyebabkan hampir semua *event* seni ditunda bahkan ada beberapa yang harus terpaksa dibatalkan. Hal ini memberikan kabar sedih, tetapi juga memberikan peluang untuk terus berkarya pada zaman revolusi industri 4.0. Para pegiat seni perlu mencontoh beberapa museum dan galeri dunia yang menyediakan tur secara virtual, seperti Metropolitan Museum of Art (New York, USA), National Gallery of Art (Washington DC, USA), British Museum (London UK), dan masih banyak lagi. Dengan menggunakan teknologi fotografi 360⁰ ternyata bisa mengekspos karya-karya seni yang hendak dipamerkan. Dengan demikian, galeri yang dikelola tetap bisa dikunjungi oleh masyarakat luas, walaupun karya-karya yang disajikan tidak terlihat secara detail, setidaknya bisa menghibur para penikmat seni serta berbagi keindahan karya seni yang dipajang. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode *design thinking* untuk mengembangkan galeri seni virtual dengan mempertimbangkan kemudahan dalam pembuatan serta menekan sekecil-kecilnya biaya yang diperlukan. Dengan demikian, semua kalangan pegiat seni dengan mudah mengaplikasikan di galeri seninya masing-masing.

Kata kunci: Covid-19, *design thinking*, galeri seni virtual, fotografi 360⁰

Pendahuluan

Berdasarkan informasi dari website www.koalisiseni.or.id yang dirilis pada 21 April 2020, terkonfirmasi tidak kurang dari 234 acara seni di Indonesia batal atau ditunda karena Covid-19. Adapun acara seni tersebut meliputi pameran film, musik, seni rupa, dan teater. Tidak hanya pameran yang ada di dalam negeri, pameran seni di luar negeri pun terkena imbas dari Covid-19 seperti Art Basel Hong Kong 2020 yang resmi dibatalkan. Dengan adanya beberapa berita kurang menyenangkan tersebut, penulis mencoba memberikan alternatif lain supaya para pelaku seni tetap bisa eksis dalam memamerkan karya mereka kepada khalayak umum. Anjuran dari pemerintah *social distancing* dan *physical distancing* ini menjadikan tantangan sekaligus juga peluang untuk para pelaku seni dalam memamerkan karyanya secara virtual.

Berkembangnya teknologi internet dan fotografi 360^o memberikan peluang untuk dijadikan sebagai media publikasi karya seni khususnya seni rupa. Penggunaan teknologi ini sebelumnya sudah diterapkan di beberapa museum untuk memberikan pengalaman kepada para pengunjung untuk melakukan jelajah virtual. Seperti yang disediakan pada *website* museum www.metmuseum.org (Metropolitan Museum of Art), www.nga.gov (National Gallery of Art), www.britishmuseum.org (British Museum).

Pengembangan galeri virtual ini menggunakan metode *desain thinking*. Untuk karya yang dipamerkan adalah karya seni rupa berupa poster hasil karya Ujian Tengah Semester (UTS) pada mata kuliah Komputer Grafis 2 mahasiswa desain komunikasi visual UNS semester 4 dengan tema Covid-19 sehingga selain memamerkan karya seni, juga memberikan edukasi kepada masyarakat tentang kampanye positif Covid-19.

Teori dan Metodologi

Galeri Virtual

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring* (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/galeri>, 2020), galeri memiliki arti ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya, sedangkan seni merupakan karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, dan ukiran. Kemudian virtual berarti tampil atau hadir dengan menggunakan perangkat lunak komputer, misalnya di internet. Galeri menurut *Dictionary of Architecture and*

Construction adalah sebuah bangunan yang melayani kebutuhan seni semacamnya (Harris, 2000).

Galeri Virtual merupakan tempat untuk memamerkan karya hasil seni rupa yang direkam secara digital, bisa dikatakan galeri seni ini berupa simulasi tempat yang memiliki objek-objek yang sebenarnya seperti keadaan nyatanya. Galeri Virtual yang tersebut merupakan adopsi dari museum virtual yang sebelumnya sudah lebih dahulu dikembangkan di beberapa negara.

Fotografi 360°

Fotografi 360 derajat atau juga dikenal dengan fotografi 360° *panoramic* adalah teknik fotografi yang menggunakan peralatan atau perangkat lunak khusus, yang menangkap gambar dengan bidang pandang yang memanjang secara horizontal dan dikenal sebagai fotografi format lebar. Beberapa teknik fotografi 360° antara lain: yang pertama dilakukan dengan kamera yang dapat berputar terhadap sumbu vertikal dan negatif film yang berukuran lebih lebar dari biasanya (dengan ukuran tinggi sama). Kedua dilakukan secara optis dengan menggunakan lensa khusus (setengah bola/lensa mata ikan). Ketiga menggunakan kamera biasa namun menggunakan cermin berbentuk bola/kerucut untuk menangkap citra dari sekitarnya. Keempat dengan menggabungkan beberapa citra yang direkam secara terpisah dengan menggunakan teknik pembentukan mosaik (*mosaicing*) (Alexander, 2001).

Internet

Menurut *Kamus Bahasa Indonesia* (2008:560), internet adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit. Pada awalnya teknologi internet dikembangkan dan digunakan oleh pihak Departemen Pertahanan Amerika Serikat, yang bernama DARPA dengan hasil riset berupa teknologi jaringan ARPAnet. Di kalangan sipil, pada tahun 1993 Tim Berners-Lee dan peneliti lainnya bergabung dalam sebuah wadah *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire* (CERN) di Geneva, Swiss. Teknik ini membagi atau men-*share* data antarkomputer dengan menggunakan sebuah *hypertext* yang dapat diakses oleh sebuah program komputer (Setiawan, 2004).

Web

WWW adalah kependekan dari *World Wide Web* atau lebih dikenal dengan nama web. Web adalah sebuah layanan yang didapat oleh pemakai komputer apabila

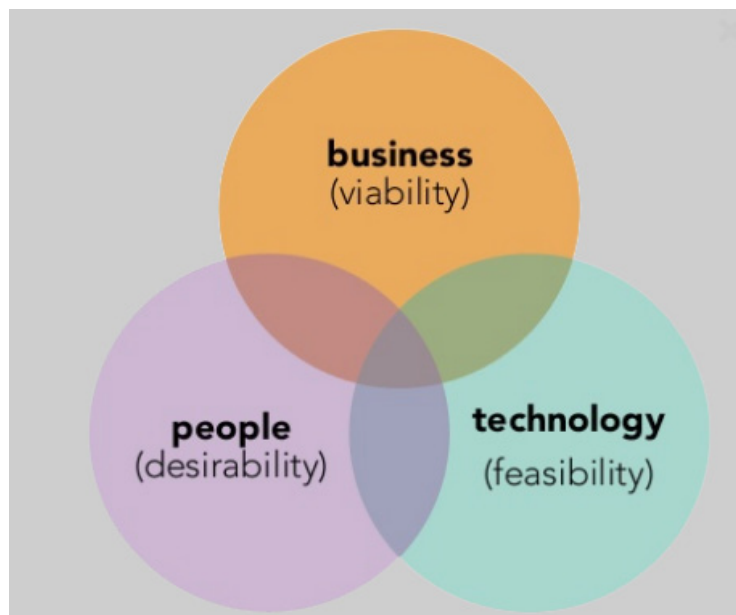
komputernya tersambung dengan internet. Dengan web, pengguna komputer di seluruh dunia dapat saling berinteraksi dengan pengguna internet lainnya tanpa harus beranjak dari tempat internet tersebut dapat diakses. Dengan mengakses internet, para pengguna jasa layanan internet dapat dengan mudah mendapat informasi yang diinginkan (Setiawan, 2004).

Blogspot

Blogspot merupakan layanan penerbitan blog yang menerima blog multipengguna dengan entri bertanda waktu. Ini dikembangkan oleh Pyra Labs, yang dibeli oleh Google pada tahun 2003 (Wikipedia, 2020). Pemilihan blogspot sebagai medium publikasi karena blogspot merupakan layanan tidak berbayar alias gratis yang disediakan oleh google.com. Kemudian blogspot memiliki reputasi yang telah teruji sejak 2003, dan yang tidak kalah menarik seorang pengguna dapat memiliki hingga 100 blog per akun.

Design Thinking

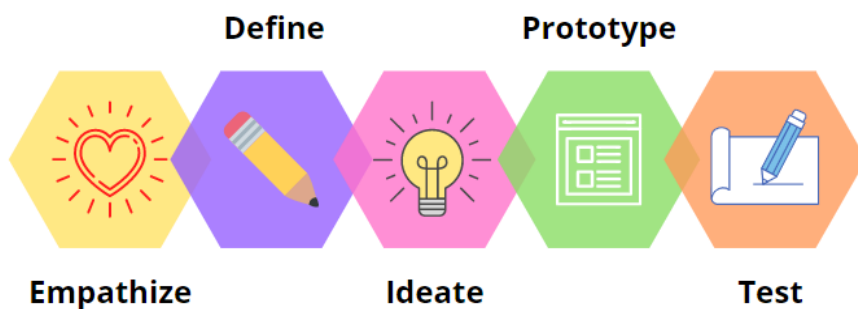
Design thinking adalah salah satu metode baru dalam melakukan proses desain. *Design thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna. *Design thinking* dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown pendiri IDEO, sebuah konsultan desain yang berlatar belakang desain produk berbasis inovasi (Shashika, 2020).



Gambar 1 Elemen *Design Thinking*

Dalam membuat sebuah produk atau aplikasi dengan metode *design thinking*, akan dilakukan beberapa tahapan berikut secara berulang sebanyak yang dibutuhkan untuk menghasilkan produk yang sesuai:

1. *Empathize* adalah mengetahui pengguna yang akan dituju, maka seorang desainer perlu mengetahui pengalaman, emosi, dan situasi dari si pengguna.
2. *Define* adalah setelah desainer mengerti kebutuhan pengguna, maka desainer perlu menggambarkan sebuah ide atau pandangan pengguna yang akan menjadi dasar dari produk atau aplikasi yang akan dibuat.
3. *Ideate* dengan kebutuhan yang ada, maka desainer perlu menggambarkan solusi yang dibutuhkan.
4. *Prototype* adalah mengimplementasikan langsung ide yang sudah ada dalam sebuah aplikasi atau produk uji coba.
5. *Test* adalah menguji coba aplikasi yang sudah dibuat, maka akan dilakukan sebuah percobaan dengan pengguna. Dari pengalaman pengguna dapat digunakan untuk penyempurnaan produk yang sedang di uji coba.



Gambar 2 Tahapan *Design Thinking*

Hasil dan Pembahasan

Empathize

Berdasarkan diskusi dengan beberapa pegiat seni, studi literasi, serta mewabahnya COVID-19 di seluruh dunia, tujuan dari perancangan galeri virtual ini adalah memudahkan pada pegiat seni khususnya seni rupa dalam memamerkan karya seni rupa yang pada mulanya dipamerkan di galeri-galeri luring dipindah dengan pameran di galeri virtual yang bisa dinikmati secara daring.

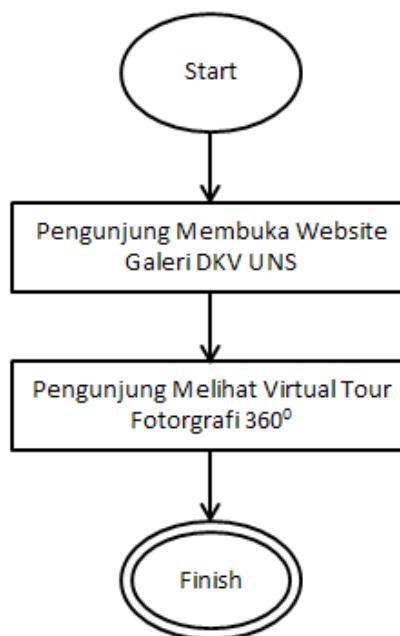
Define

Untuk bisa mengetahui kebutuhan dari sebuah galeri seni virtual harus langsung merasakan pengalaman menggunakan *virtual tour museum* yang disediakan oleh *Metropolitan Museum of Art, National Gallery of Art, British Museum*. Dapat diketahui komponen apa saja yang ada *website* museum virtual tersebut, kemudian dari pengalaman penggunaan museum virtual tersebut diadopsi disesuaikan dengan kebutuhan untuk merancang galeri virtual.

Ideate

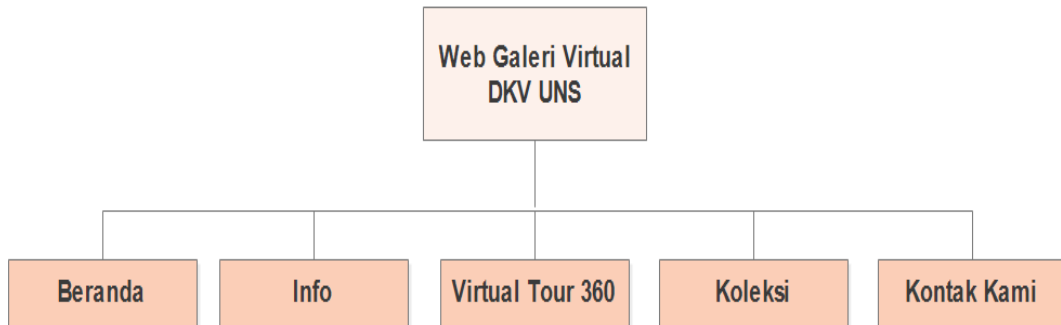
Metode yang dikembangkan adalah galeri virtual seni khususnya seni rupa berbasis *website*. Dengan adanya galeri virtual seni ini diharapkan para pegiat seni bisa tetap memamerkan karya-karyanya kepada masyarakat melalui jaringan internet. Penelitian ini berfokus pada pembuatan galeri virtual dengan fotografi 360⁰ menggunakan aplikasi android DMD Panorama yang kemudian hasil fotografi 360⁰ tersebut dipublikasikan lewat jaringan internet. Adapun medium web yang digunakan untuk meletakkan hasil fotografi 360⁰ adalah medium blogspot milik google.com.

Dengan adanya galeri virtual seni ini, bagi yang ingin melihat karya seni yang dipajang, pengunjung bisa langsung mengakses *website* untuk mendapatkan informasi karya-karya yang dipajang. Berikut alur kerja dari sistem yang dikembangkan.



Gambar 3 Sistem yang Dikembangkan

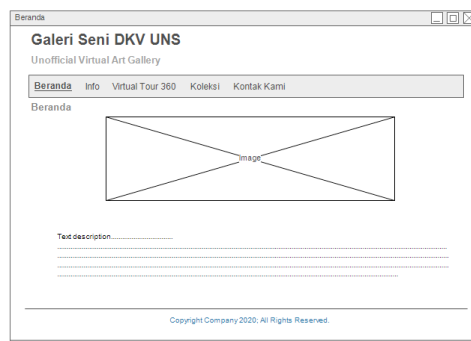
Berikut ini adalah peta situs dari *website* galeri seni virtual, yang merupakan hasil penyesuaian dari beberapa komponen web *virtual tour museum* yang digunakan sebagai objek perbandingan pada saat proses *define*.



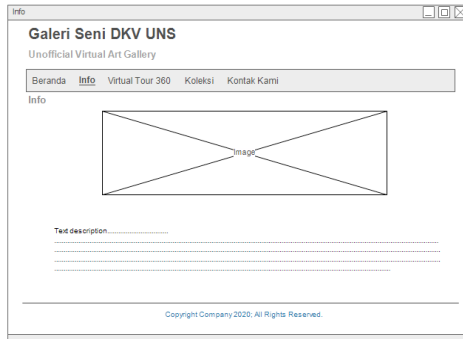
Gambar 4 Peta Situs Galeri Seni Virtual

Prototype

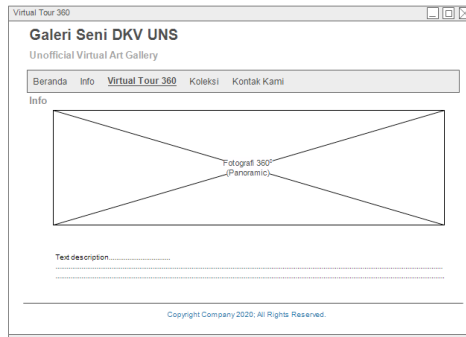
Pada tahapan *prototype* yang dilakukan adalah melakukan perancangan berdasarkan rekomendasi ide solusi ke dalam bentuk rancangan *User Interface* (UI). Ada dua jenis pengguna *interface*, yaitu *Low Fidelity Prototype* dan *High Fidelity Prototype* (Siang & Dam, 2018). Dalam kasus ini penulis hanya merancang *Low Fidelity Prototype* menggunakan bantuan aplikasi Edraw Max 7.9. Berikut rancangan *wireframe* Galeri Seni Virtual DKV UNS:



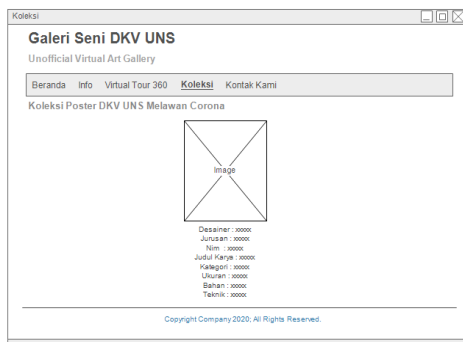
Gambar 5 *Wireframe* Halaman Beranda



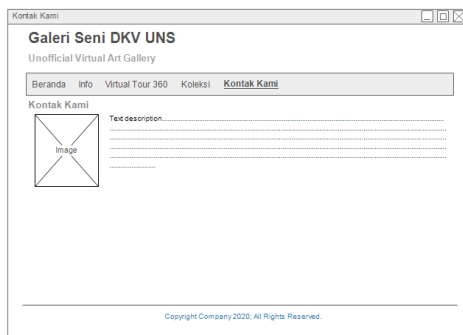
Gambar 6 Wireframe Halaman Info



Gambar 7 Wireframe Halaman Virtual Tour 360



Gambar 8 Wireframe Halaman Koleksi



Gambar 9 Wireframe Halaman Kontak Kami

Hasil proses pembuatan berdasarkan perancangan Galeri Seni Virtual DKV UNS telah sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan pada proses sebelumnya. Dengan demikian, terwujudlah sebuah *website* Galeri Seni Virtual DKV UNS dengan alamat url: <https://galeridkvuns.blogspot.com>. *Website* ini bisa diakses dengan menggunakan jaringan internet baik melalui perangkat komputer desktop maupun seluler.

Berikut ini adalah tampilan dari *website* Galeri Seni Virtual DKV UNS, yang terdiri dari halaman Beranda, Info, Virtual Tour 360, Koleksi, dan Tentang Kami.

Halaman Beranda, yang berisi ucapan selamat datang kepada pengunjung Galeri Seni Virtual DKV UNS.



Gambar 10 Pengguna *Interface* Halaman Beranda

Tampilan halaman "Info" berisi info sekilas tentang latar belakang dari pembuatan Galeri Seni Virtual DKV UNS.



Gambar 11 User Interface Halaman Info

Tampilan halaman “Virtual Tour 360” berisi fasilitas jelajah *virtual* untuk melihat visual karya poster yang dipajang di ruangan. Pengunjung disuguhkan tampilan visual seolah-olah berada di tengah-tengah ruang pameran dalam keadaan nyata. Pengunjung dapat mengontrol gerakan dan arah pandangan dengan menggunakan tetikus komputer.



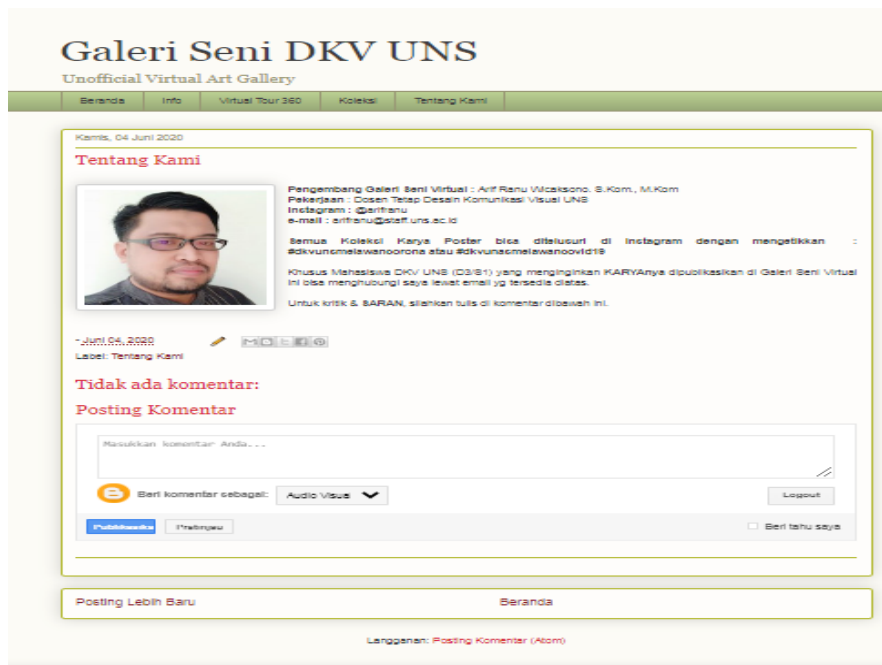
Gambar 12 User Interface Halaman Virtual Tour 360

Tampilan halaman “Koleksi” berisi semua koleksi poster dalam format *bitmap*. Bagi pengunjung yang menginginkan melihat poster-poster yang dipajang di tampilan Virtual Tour 360 bisa melihat gambarnya dengan jelas disertai deskripsi dari masing-masing poster.



Gambar 13 *User Interface* Halaman Koleksi

Tampilan halaman “Tentang Kami” berisi deskripsi dari pengembang Galeri Seni Virtual DKV UNS serta fasilitas kritik saran melalui kolom komentar yang disediakan.



Gambar 14 *User Interface* Halaman Tentang Kami

Test

Pada tahapan ini penulis melakukan uji *black box* untuk pengetesan program langsung melihat pada aplikasinya tanpa perlu mengetahui struktur programnya. Pengujian ini dilakukan untuk melihat suatu program apakah telah memenuhi atau belum. Berikut daftar pertanyaan kuesioner untuk pengujian oleh lima orang pengguna secara acak.

Tabel 1 Kuesioner Uji *Black Box*

No.	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STT
1	Web galeri seni virtual cepat saat diakses lewat internet?					
2	Tampilan web galeri seni virtual menarik?					
3	Menu-menu web galeri seni virtual mudah digunakan?					
4	Tampilan web galeri seni virtual memberikan pengalaman visual sesuai saat mengunjungi galeri seni secara nyata?					
5	Saat menggunakan tidak pernah terjadi gangguan (eror) pada web galeri seni virtual ?					

Untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna pada *e-learning* pada *website* Galeri Seni Virtual DKV UNS yang telah tertuang pada kuesioner, jawaban tiap yang berupa kata dapat diberikan skor seperti tabel 2 berikut.

Tabel 2 Kuesioner Uji *Black Box*

Kode	Keterangan	Bobot Nilai
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
TS	Tidak Setuju	2
STT	Sangat Tidak Setuju	1

Simpulan

Setelah melakukan uji *black box* terhadap web galeri seni virtual (www.galeridkvuns.blogspot.com) didapatkan hasil bahwa galeri seni virtual layak digunakan dan diimplementasikan. Adapun data hasil pengisian kuesionernya adalah: 80% pengguna menyatakan web galeri seni virtual cepat saat diakses lewat internet, 60% pengguna menyatakan tampilan web galeri seni virtual menarik, 100% pengguna menyatakan menu-menu web galeri seni virtual mudah digunakan, 100%

pengguna menyatakan tampilan web galeri seni virtual memberikan pengalaman visual sesuai saat mengunjungi galeri seni secara nyata, dan 60% saat menggunakan tidak pernah terjadi gangguan (error) pada web galeri seni virtual.

Dalam pembuatan web galeri seni virtual (www.galeridkvns.blogspot.com) ini, penulis tidak mengeluarkan biaya untuk pembelian *hosting* dan *domain* karena penulis menggunakan blogspot, sedangkan untuk pengambilan foto 360° (*panoramic*) penulis menggunakan *smartphone* xiaomi Redmi S2, dengan spesifikasi *Processor* Snapdragon 625, *Ram* 3Gb, *Memory Internal* 32Gb, dan kamera utama 12Mp. Kelemahan penggunaan *smartphone* ini adalah *capture* gambar 360° hanya secara horizontal.

Saran untuk pengembangan web galeri seni virtual selanjutnya akan lebih baik saat pengambilan foto 360° menggunakan kamera dari *smartphone* yang memiliki resolusi yang lebih tinggi sehingga diharapkan hasil *capture* foto 360° akan lebih berkualitas. Bila memungkinkan bisa menggunakan kamera *portable* 360° dengan resolusi HD ataupun 4K karena bisa meng-*capture* foto 360° secara vertikal dan horizontal.

Referensi

- Alexander, Paul. 2001. "Pembentukan Citra Panorama 360° dengan Image Mosaicing". *Jurnal Informatika*, Universitas Kristen Petra, Vol. 2, No.1.
- Ali, Shashika Dewi. 2017. Design Thinking. Tersedia pada <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2>, Diakses 2 Juni 2020
- Anonim. 2020. Blogger. Tersedia pada [https://id.wikipedia.org/wiki/Blogger_\(layanan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Blogger_(layanan)), Diakses 2 Juni 2020.
- Anonim. 2020. Seni Semasa Covid-19, Apa yang Bisa Kita Lakukan? Tersedia pada <https://koalisiseni.or.id/advokasi/seni-semasa-krisis/>, Diakses 14 Mei 2020
- Anonim. 2020. The Met 360° Project. Tersedia pada <https://www.metmuseum.org/art/online-features/met-360-project>, Diakses 29 Mei 2020.
- Anonim. 2020. Degas at the Opéra Virtual Tour. Tersedia pada <https://www.nga.gov/features/degas-virtual-tour.html>, Diakses 29 Mei 2020.
- Anonim. 2020. There are more than 60 free galleries at the British Museum ready to be explored. Tersedia pada <https://www.britishmuseum.org/collection/galleries>, Diakses 1 Juni 2020 dan 29 Mei 2020.
- Co Yang, Zang & Xinyuan, Huang. 2011. *The Design of the Prunus Mume Online*

- Virtual Museum*. School of Information Science and Technology Beijing Forestry University: Beijing.
- Harris, Cyril M. 2006. *Dictionary of Architecture and Construction*. Fourth Edition. New York: McGraw Hill.
- Lyche, T. and Morken, K. 2004. *Spline Methods*, Draft, Retrieved from <http://www.ub.uio.n/umn/english/index.html>, on 23th Feb 2005.
- Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Pusat Bahasa. 2020. Pengertian Galeri. Tersedia pada <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/galeri>, Diakses 2 Juni 2020.
- Setiawan, Andi. 2004. *Mudah Tepat Singkat Pemrograman HTML Standarisasi, Konfigurasi, dan Implementasi*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Simarmata, Janner. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Syani M, Rahman F. Virtual. 2017. "Tour Interaktif Panorama 360° Berbasis Web di Politeknik TEDC Bandung Studi Kasus Program Studi Teknik Informatika". *TEDC Jurnal Ilmiah Berkala*, Volume 11, Buku 1: 60-65.

Arif Ranu Wicaksono, S.Kom., M.Kom. adalah Dosen Tetap (PNS) Jurusan S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta. Selain mengajar di Jurusan S-1 DKV, UNS, juga mengajar di D-3 DKV dan D-3 Perpustakaan di Sekolah Vokasi UNS. Selain mengajar, juga memiliki tugas lain yang diemban, yaitu sebagai Tim Pengembang Bidang Video Pembelajaran di Pusat Pengembangan Teknologi Informasi untuk Pembelajaran (PPTIuP) pada Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan (LPPMP) UNS. Hasil penelitian dan pengamatannya dalam bidang media baru (*new media*), seperti Web, Game, E-Learning, UI/UX, dan Videografi sudah banyak diterbitkan dalam bahan ajar, paper-paper seminar, dan dalam bentuk prosiding baik nasional maupun internasional.

IBG. Surya Peradantha

Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua, Kota Jayapura

E-mail: gusde029@gmail.com

Wanda Listiani

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Bandung

E-mail: wandalistiani@gmail.com

Sri Rustiyanti

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Bandung

E-mail: rustiyantisri@yahoo.com

Fani Dila Sari

Institut Seni Budaya Indonesia Aceh, Banda Aceh

E-mail: fanidilasari@isbiaceh.ac.id

NILAI KEBANGSAAN DALAM KREATIVITAS TARI KARWAR: DARI TRADISI KE *AUGMENTED REALITY*

ABSTRAK

Tari Karwar adalah tari kreasi baru yang terinspirasi dari budaya *wor* (upacara/nyanyian adat) dan *karwar* (patung roh) yang berasal dari Kabupaten Biak-Numfor, Papua. Tarian ini diciptakan untuk memperkaya perbendaharaan tarian kreasi baru Papua yang bersumber dari kearifan lokal sehingga keluhuran nilai budaya lokal Papua sebagai salah satu penanda identitas kebangsaan khususnya Indonesia tetap lestari. Namun, pada era digital ini penciptaan tari kreasi baru dan pengembangannya dari tari tradisi perlu diperbaharui untuk memudahkan dalam penyebaran dan pembelajaran seni tari bagi generasi muda di Papua. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kreativitas khususnya proses produksi Tari Karwar yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deksriptif analisis. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa kreativitas dalam proses penciptaan karya Tari Karwar sebagai identitas keindonesiaan melalui dua tahap, yaitu penciptaan secara konvensional dan tahap lanjutan dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*.

Kata kunci: kreativitas, nilai kebangsaan, Tari Karwar, tari kreasi baru, *Augmented Reality*

Pendahuluan

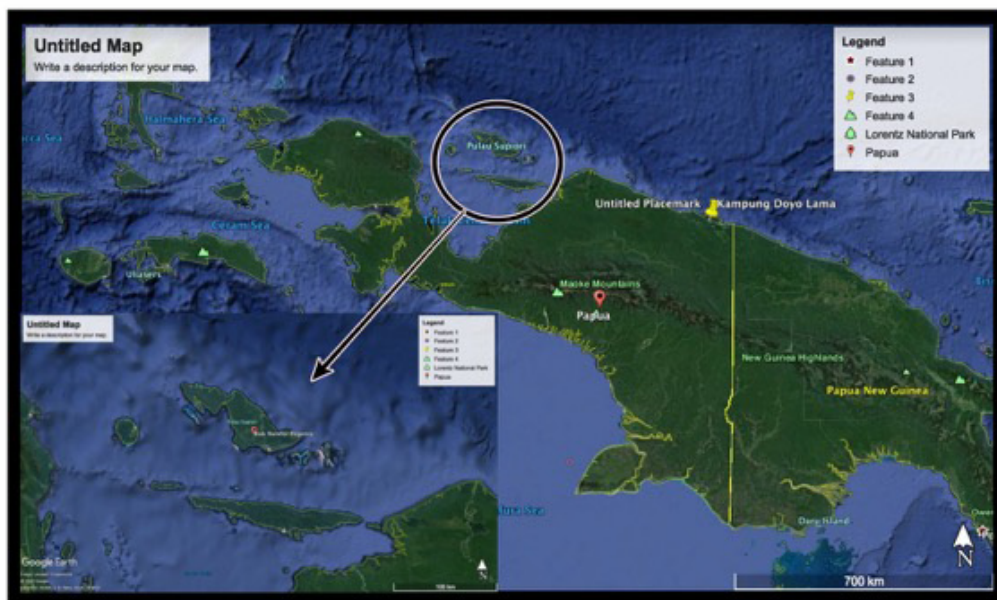
Papua sebagai bagian wilayah Nusantara merupakan daerah yang kaya akan budaya lokal. Ismail (2011) menyatakan bahwa budaya lokal adalah semua ide, aktivitas, dan hasil aktivitas manusia dalam suatu kelompok masyarakat di lokasi tertentu. Budaya lokal tersebut secara aktual masih tumbuh dan berkembang dalam masyarakat serta disepakati dan dijadikan pedoman bersama. Sumber budaya lokal yang dimaksud tidak hanya nilai, aktivitas, dan hasil aktivitas tradisional atau warisan nenek moyang masyarakat setempat, tetapi juga semua komponen atau unsur budaya yang berlaku dalam masyarakat serta menjadi ciri khas dan atau hanya berkembang dalam masyarakat tertentu. Sumber-sumber budaya lokal tersebut menyimpan potensi besar untuk dikembangkan dengan cara menggali nilai-nilai kearifannya agar dikenali dan dapat dilestarikan oleh para generasi muda. Dengan merawat nilai-nilai dalam kebudayaan lokal tersebut, berarti turut memperkuat jati diri bangsa Indonesia yang beradab dan berbudaya, yang pada akhirnya mampu meningkatkan rasa persatuan dan cinta tanah air.

Dalam bidang seni tari, kekayaan budaya lokal dengan nilai-nilai kearifannya dapat dirawat melalui langkah penciptaan tari kreasi baru. Sebelum memulai proses kreatif penciptaan tari yang dilalui, hendaknya seorang koreografer memiliki beberapa pengetahuan, di antaranya aspek kultural yang menuntut penguasaan masalah-masalah kebudayaan secara umum (Satoto, dalam Listiani, *et al.*, 2019:271). Artinya, sebelum melakukan riset, seorang koreografer diharapkan telah memiliki bekal tentang gambaran umum mengenai permasalahan kebudayaan yang sering terjadi seperti kemandegan regenerasi seniman, meredupnya perkembangan suatu kesenian, dan hal-hal sejenis yang dapat terjadi di berbagai daerah. Dengan bekal tersebut, seorang koreografer akan mampu masuk ke permasalahan kebudayaan yang lebih spesifik yang terjadi di suatu wilayah sebagai sumber inspirasi penciptaan karya tarinya kelak. Hal ini penting dilakukan karena Indonesia memiliki keanekaragaman adat, tradisi, dan seni serta karya-karya monumental yang bersifat tradisional yang masih sangat perlu terobosan dan pengembangan untuk menjawab perubahan kebudayaan pada era kekinian.

Bangsa Indonesia adalah bangsa besar yang telah terbukti mampu berdiri sendiri dan merdeka dengan memegang nilai-nilai universal kebangsaan yang tertuang dalam ideologi Pancasila, antara lain nilai religi, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai demokrasi, dan nilai keadilan. Nilai-nilai tersebut merupakan cara pandang manusia Indonesia yang multikultur dalam berbangsa dan bernegara yang

kemudian menjadi perekat antarsuku, agama, ras, dan golongan tiap warga negara yang hidup di Indonesia. Dalam perubahan kebudayaan, prinsip yang hendaknya selalu diingat adalah mempertahankan spirit suatu kebudayaan dengan melebur kemasan lamanya menjadi kemasan kekinian. Spirit yang dimaksud tidak lain adalah nilai-nilai yang masih relevan dipertahankan dan dimaknai oleh generasi baru kini.

Kerangka konseptual tersebut merupakan landasan bagi penulis dalam menciptakan Tari Karwar. Tari Karwar adalah tari kreasi baru yang terinspirasi dari budaya Suku Biak, yang tinggal di Kabupaten Biak-Numfor, Papua, yaitu *karwar* dan *wor*. *Karwar* adalah patung leluhur hasil kebudayaan Suku Biak yang disakralkan oleh masyarakat adat hingga saat ini. Sebelum disakralkan, figur yang berbentuk patung manusia ini disebut dengan *amfyanir*. Kata *amfyanir* dalam bahasa Biak berarti “patung”. Setelah dilakukan proses sakralisasi, *amfyanir* berubah sebutan menjadi *karwar*. Keberadaan patung ini lumrah ditemukan di tiap-tiap suku di Pulau Biak, Papua. Seiring perkembangan zaman, *amfyanir* tidak lagi selalu disakralkan menjadi *karwar*, tetapi juga dijadikan produk kerajinan komersial atau dekoratif.



Gambar 1 Peta Pulau Papua (Insert: Wilayah Kabupaten Biak-Numfor)
Sumber: Google Earth Screen Capture dok. IBG. Surya Peradantha, 2020

Selain *karwar*, satu lagi budaya tradisional masyarakat Biak yang sering menjadi inspirasi penciptaan tari kreasi baru Papua termasuk Tari Karwar ini adalah *wor*. Kapisa (dalam Rumansara, 2003 :214) menyatakan bahwa *wor* dapat

berarti: (1) upacara adat atau (2) nyanyian adat masyarakat Biak. Sebagai upacara adat, *wor* digelar untuk memohon perlindungan dari penguasa alam semesta. Penyelenggaraan *wor* sebagai upacara adat biasanya digelar seiring dengan siklus kehidupan manusia: lahir, beranjak remaja, menikah, kelahiran, dan kematian. Sebagai nyanyian adat, *wor* lebih dekat pada ritual pertunjukan. Artinya, nyanyian untuk ritual yang dilakukan masyarakat, diiringi dengan gerak tari sehingga ritual yang dilaksanakan sekaligus juga merupakan pertunjukan yang dapat dinikmati. Dalam pengertian *wor* sebagai nyanyian adat inilah, terdapat gerak-gerak tari tradisional yang khas yang menjadi sumber inspirasi terciptanya Tari Karwar.

Nilai-nilai yang terkandung dalam dua wujud kebudayaan tersebut sebagai inspirasi penciptaan Tari Karwar, kemudian diperkaya dengan sentuhan teknologi digital *Augmented Reality* (AR). Kelebihan dari penggunaan teknologi digital AR dalam Tari Karwar sebagai ciptaan tari kreasi baru adalah pengguna dengan fitur *mobile* dan fasilitas AR dapat melihat informasi seni pertunjukan yang sedang ditonton ketika memindai melalui kamera *smartphone*. AR Seni Pertunjukan 4.0 juga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, khususnya menggunakan AR *mobile* (Chiang dalam Listiani dkk., 2019:270).

Tulisan ini merupakan luaran dari penelitian penugasan konsorsium seni yang memaparkan proses kreatif penciptaan Tari Karwar serta nilai-nilai kearifan lokal apa saja yang dipertahankan.

Teori dan Metodologi

Penciptaan merupakan sebuah kegiatan menciptakan sesuatu, yang di dalamnya terkandung proses dan cara yang dilakukan sehingga sebuah karya dapat tercipta. Sunarto (2013:61) menegaskan bahwa penciptaan seni sebagai sebuah disiplin ilmu dapat dibayangkan sebagai akumulasi pengetahuan yang saling berhubungan secara logis, rasional, koheren, sistematis, dan general. Pengetahuan tersebut berisi prinsip, kaidah, konsep, dan/atau teori penciptaan seni. Kemudian Hawkins (2003:11) mengutarakan bahwa proses adalah perjalanan yang dimulai dari keinginan koreografer dan angan-angan dalam hatinya hingga mewujudnya sebuah tarian yang dituntun oleh suatu proses batin. Dari pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa penciptaan karya tari setara kedudukannya dengan karya ilmiah lain berbentuk tulisan karena penciptaan tari dilalui dengan tahapan-tahapan tertentu yang bersifat teoretis dan metodik.

Metode penelitian adalah prosedur atau langkah-langkah dalam mendapatkan pengetahuan ilmiah (Suryana, 2010:20). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan sifat penelitian deskriptif analisis. Teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka, yaitu data-data dari berbagai sumber seperti artikel, buku, dan sumber audiovisual dikumpulkan untuk kemudian dideskripsikan dan dianalisis. Data primer dari proses penciptaan Tari Karwar dan sumber audiovisual Tari Karwar. Data sekunder berupa foto dan *screenshot* video dari proses dokumentasi hasil penciptaan Tari Karwar.

Hasil dan Pembahasan

I. Tahapan Proses Penciptaan

Proses penciptaan tari bagi masing-masing koreografer tidak akan selalu sama. Hal ini karena tahapan karya dari masing-masing koreografer tersusun atas beberapa faktor penentu, antara lain motivasi penciptaan, waktu, sumber daya manusia, dan kebutuhan penciptaan. Proses penciptaan Tari Karwar ini menggunakan dasar tahapan penciptaan tari dari Hawkins (2003:11), yaitu (a) melihat, (b) merasakan, (c) mengkhayalkan, (d) mengejawantahkan, dan (e) memberi bentuk. Namun, karena adanya penyesuaian dari faktor-faktor penentu tahapan kekaryaannya, tahapan yang dilalui dalam penciptaan Tari Karwar adalah sebagai berikut.

a. Riset

Tahapan ini sebenarnya berangkat dari ketertarikan visual saat melihat *amfyanir* (patung) di Anjungan Kabupaten Biak-Numfor, Taman Budaya Papua di Kota Jayapura. Patung tersebut dipahat oleh seorang seniman tari dan pematung dari Biak bernama Onesimus Wakum untuk mengisi waktu luangnya. Pengarya pun lantas mewawancarainya untuk mendapat data mengenai *amfyanir* serta upacara yang biasanya digelar oleh Suku Biak sehingga *amfyanir* berubah status menjadi *karwar* (patung roh).

Amfyanir dalam bahasa Biak berarti “patung”. Patung ini umumnya berwujud manusia dengan atau tanpa rongga khusus di bagian belakang kepalanya yang berfungsi sebagai tempat tengkorak kepala orang yang telah meninggal. Kemudian, setelah dilakukan proses sakralisasi¹, *amfyanir* berubah sebutan menjadi *karwar*.

¹ Berupa Wor Farbabei, yaitu upacara adat pemindahan tengkorak/tulang belulang kerabat

Karwar adalah patung roh leluhur hasil kebudayaan Suku Biak sejak zaman dahulu yang telah disakralkan oleh masyarakat adat setempat hingga kini. Seiring perkembangan zaman, *karwar* tidak hanya sebagai patung leluhur yang sakral dan dihormati, tetapi juga menjadi produk kerajinan komersial dan dekoratif.



Gambar 2 Dua Model *Amfyanir* yang Menjadi Rangsang Visual Proses Kekaryaannya
Keterangan gambar: a. *amfyanir* dengan rongga kepala (tampak depan),
b. tampak belakang, c. *amfyanir* model tanpa rongga kepala.
Dok. IBG. Surya P., 2019.

Selain itu, untuk mendapat data lainnya berupa sumber tertulis dan audiovisual, penulis mendatangi Balai Pelestari Nilai Budaya (BPNB) Provinsi Papua. Dari hasil pendekatan tersebut, penulis memperoleh data berupa DVD proses pembuatan *amfyanir* hasil dokumentasi langsung tim BPNB ke Pulau Biak, Papua tahun 2018. Data fisik ini kemudian digunakan untuk mencocokkan keterangan lisan hasil wawancara dari narasumber sehingga pemahaman yang didapat lebih komprehensif.

yang meninggal ke dalam peti mati untuk disimpan di dalam gua.

Hasil dari riset ini didapatkan pengetahuan yang lebih dalam tentang kebudayaan Suku Biak, yaitu *Karwar* dan *Wor* berupa nilai-nilai tradisi dan sakral, norma-norma sekaligus yang paling penting adalah batasan yang dibolehkan untuk mereproduksi kedua budaya ini ke dalam sebuah karya tari yang diberi judul Tari Karwar ini. Mengingat Karwar adalah benda sakral yang dilalui dengan proses upacara *Wor Farbabei*, hal-hal yang bersifat sakral seperti media, teks nyanyian, dan gerak-gerak tari perlu untuk diperhatikan batasannya sehingga tidak saling mengganggu. Dampak dari riset ini adalah terbentuknya konsep garap karya Tari Karwar. Dalam konsep tersebut telah tergambar bagaimana bentuk karya, proses pemilihan penari, dan tata artistik Tari Karwar.

b. Eksplorasi Gerak

Setelah pengetahuan teoretik didapat sehingga menghasilkan konsep karya, proses kekarya kemudian dilanjutkan dengan mengeksplorasi gerak yang akan digunakan dalam karya ini. Sumber gerak yang dieksplorasi adalah gerak-gerak tradisi Suku Biak yang biasa digunakan dalam *Wor*. Setelah dilakukan percobaan eksplorasi gerak, ternyata ditemukan ada delapan jenis gerakan inti milik masyarakat Biak yang belum didata sebelumnya. Kedelapan gerak tersebut adalah gerak *Mas Fyer*, *Mas Kopra*, *Ingainum*, *Manprepre*, *Mansibin*, *Munmarmar*, *Inanai*, dan *Kref*. Seluruh gerakan ini telah didokumentasikan melalui video dalam latihan.

Hasil dari riset ini adalah terpetakannya gerak-gerak tari untuk perempuan dan laki-laki, gerakan dasar yang menggunakan tifa atau tanpa tifa serta intensitas gerak yang keras ataupun lembut. Hal ini kemudian dijadikan dasar dalam pemilihan gerak inti tersebut untuk dikembangkan dan diterapkan di bagian-bagian karya yang dirasa sesuai dengan suasana yang diinginkan.



Gambar 3 Proses Eksplorasi dan Pendataan Gerak Tari Tradisional Biak
Dok. IBG. Surya Peradantha, 2019.

c. Pembentukan

Proses selanjutnya adalah pembentukan, yaitu penyesuaian dengan struktur karya yang telah dirancang. Adapun struktur yang terdapat dalam karya ini adalah sebagai berikut.

- Bagian I : Memvisualisasikan aktivitas pencarian kayu di tengah hutan dalam bentuk gerak tari berkelompok. Suasana yang terjadi dalam bagian ini adalah khusyuk.
- Bagian II : Memvisualisasikan aktivitas pembuatan patung (*amfyanir*) yang diiringi lagu permohonan kepada roh leluhur agar merestui pembuatan patung tersebut.
- Bagian III : Memvisualisasikan roh leluhur yang berkenan memasuki *amfyanir* sehingga berubah sebutan menjadi patung Karwar. Visualisasi ini dilakukan oleh seorang penari dan diikuti oleh tabuhan alat musik Tifa serta lagu dari penari lainnya.

Bagian IV : Memvisualisasikan kegembiraan masyarakat Suku Biak melalui gerak-gerak tari nondramatik.

d. Evaluasi

Dalam tahapan ini, seluruh bagian tersebut kemudian dilatih secara utuh sekaligus dievaluasi bagian-bagian detail seperti ekspresi, kualitas gerak, serta ketepatan hitungan gerak dengan musik dan nyanyian. Perbaikan detail ini dimaksudkan untuk memantapkan penampilan Tari Karwar ini secara utuh sehingga dapat dinikmati secara estetis.

e. Perekaman

Proses perekaman ini adalah tahap akhir penciptaan Tari Karwar. Seluruh material karya yang telah terbentuk mulai dari gerak hingga tata artistik telah dirangkai menjadi bentuk utuh yang siap untuk direkam. Tujuan perekaman ini ada dua, yaitu sebagai dokumentasi utuh dan sebagai material pengaplikasian teknologi digital AR. Sebagai dokumentasi pribadi, perekaman karya dilakukan secara utuh dari awal sampai akhir karya. Durasi karya secara utuh adalah 12 menit, sedangkan rekaman sebagai material aplikasi teknologi AR, perekaman dilakukan secara parsial atau bagian per bagian. Adapun bagian karya yang direkam secara parsial adalah nama jenis-jenis gerakan dasar tarian seperti *mas kopra*, *mas fyer*, dan *inanai*. Selanjutnya adalah proses pembuatan *amfyanir* serta terakhir adalah di bagian visualisasi gerak *karwar* oleh penari.

II. Pengaplikasian Teknologi Digital AR pada Tari Karwar

Tari Karwar diciptakan dengan tujuan menjadi alternatif pembelajaran tari kreasi baru untuk berbagai kalangan khususnya generasi muda Papua. Pada era teknologi dewasa ini, proses pembelajaran hendaknya memanfaatkan kecanggihan media digital agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih efektif dan efisien. Sebagaimana diungkapkan oleh Lee dalam Listiani et al. (2019:3), teknologi AR dapat memberikan dampak potensial pada masa depan seni pertunjukan dan pendidikan seni. Sebab, teknologi AR dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran melalui kemampuannya dalam membuat pembelajaran *hybrid*, yaitu penggabungan objek nyata dengan virtual melalui gawai digital pribadi masing-masing siswa. Misalnya, pada gerak *mas kopra* yang dilakukan oleh penari, siswa dapat melihat objek virtual serta deskripsi gerak, kostum, dan tata rias secara detail pada waktu bersamaan (*real time*) di ruang nyata (*real*

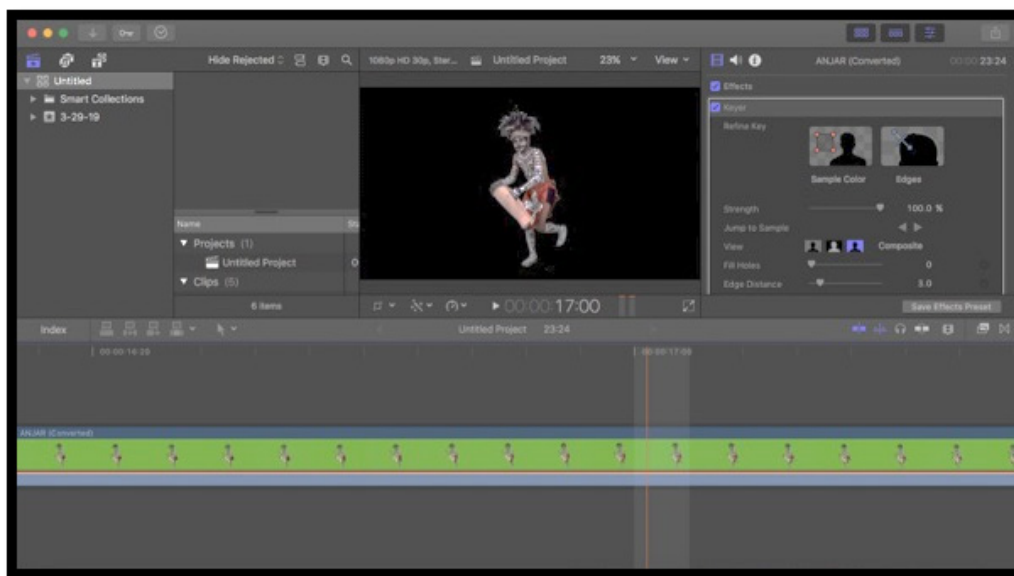
world) tentang gerak tersebut dengan menggunakan gawai digital masing-masing (*handphone* atau *tablet*). Hal ini juga menjadi nilai tambah sebab pembelajaran dapat dilakukan secara lebih mudah karena gerak tari lebih mudah dilihat secara visual daripada membaca deskripsi geraknya dan dapat dilakukan di mana saja (*mobile*).



Gambar 4 Proses Pembuatan Studio *Green Screen* Secara Sederhana di ISBI Tanah Papua
Dok. IBG. Peradantha, 2019.

Proses pengaplikasian teknologi digital AR pada Tari Karwar ini dimulai dengan merekam secara parsial bagian pertunjukan Tari Karwar di dalam studio *green screen*. Studio *green screen* adalah tempat untuk melakukan perekaman gambar atau video dengan *backdrop* (kain latar belakang) berwarna hijau. Kain *backdrop* berwarna hijau digunakan karena sensor pada kamera (khususnya jenis DSLR) paling sensitif dengan warna hijau (Astuti, Sukoco, Suyanto, 2016:4). Tujuannya adalah agar warna pada *backdrop* dapat dihilangkan dalam proses *editing* di komputer dan diganti dengan gambar lain yang dinamis (3 dimensi/ lingkungan lain/animasi) sesuai dengan kebutuhan. Proses perekaman ini dilakukan di kampus Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Tanah Papua.

Proses selanjutnya adalah *editing* di komputer dengan menggunakan teknik *chroma key*. Teknik *chroma key* adalah pencampuran dua atau bingkai foto bersama, yang warna dari satu gambar akan dihapus (atau dibuat transparan), menyatakan lain gambar belakangnya (Nugraha, dalam Astuti, Sukoco, Suyanto, 2016:4). Untuk itu, *backdrop* hijau dalam rekaman parsial Tari Karwar ini dihilangkan dan dibuat transparan terlebih dahulu dengan teknik tersebut. Adapun deskripsi gerak, kostum, dan tata rias kemudian dimasukkan pula dalam proses ini. Proses ini dilakukan secara mandiri dan setelah seluruh rekaman parsial tarian ini berhasil diedit, selanjutnya *file* tersebut diolah ke dalam aplikasi AR oleh pihak mitra penelitian konsorsium riset dalam hal ini PT Assemblr Teknologi Indonesia.



Gambar 5 Proses *Editing* Rekaman Parsial Tari Karwar Melalui Program Final Cut Pro Dok. IBG. Surya Peradantha, 2019.

III. Nilai Kebangsaan dalam Tari Karwar

Menurut Pepper dalam Soelaeman (2005:35), nilai adalah segala sesuatu tentang yang baik atau yang buruk. Badudu dan Zain (2001) menjelaskan bahwa kebangsaan merupakan istilah yang berarti ciri-ciri atau identitas yang menandai asal bangsanya, atau golongan suatu bangsa. Jadi, nilai kebangsaan adalah petunjuk umum mengenai hal baik atau buruk yang digunakan sebagai pedoman bersama yang mencirikan cara pandang atau identitas suatu bangsa.

Tari Karwar adalah hasil kreativitas berbentuk tari kreasi baru yang bersumber dari kebudayaan lokal Suku Biak, yaitu *karwar* dan *wor*. Kedua wujud kebudayaan

tersebut masih dipertahankan hingga kini karena di dalamnya terkandung nilai-nilai luhur yang juga sejalan dengan nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi negara Indonesia sekaligus pandangan hidup bangsa, yaitu: (1) nilai religi: spiritualitas yang harus dimiliki oleh bangsa Indonesia berdasarkan agama atau kepercayaan yang dianutnya; (2) nilai kemanusiaan: spirit kebersamaan dengan sesama manusia Indonesia tanpa membedakan agama, suku, latar sosial, dan asal-usulnya; (3) nilai persatuan: spirit untuk memahami dan mencintai kemajemukan budaya serta kearifan lokal bangsa Indonesia sehingga timbul rasa persatuan dan persaudaraan antarsesama anak bangsa; (4) nilai kerakyatan: spirit untuk mengutamakan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi atau golongan, serta mengedepankan jiwa besar dalam bermusyawarah untuk mewujudkan bangsa yang berdaulat; dan (5) nilai keadilan: spirit berlaku adil terhadap sesama warga negara Indonesia tanpa membedakan kelas sosial sehingga memiliki persamaan di mata hukum sehingga terwujud keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Nilai-nilai luhur tersebut diaktualisasikan ke dalam aktivitas yang tecermin dalam beberapa adegan Tari Karwar. Untuk memudahkan pengamatan, nilai-nilai luhur kebudayaan Suku Biak tersebut diuraikan sebagai berikut.

Adegan:

1. Pencarian Kayu di Hutan

Makna:

Dalam budaya Suku Biak, untuk membuat perwujudan roh kerabat yang meninggal hendaknya dilakukan bersama-sama. Hal ini menandakan bahwa dalam pandangan masyarakat setempat, suka dan duka hendaknya dilalui bersama. Di bagian pertama Tari Karwar divisualisasikan adegan mencari kayu di tengah hutan sambil bernyanyi bersama.

Nilai:

Nilai yang terkandung dari penggambaran tersebut adalah nilai persatuan. Hal ini perlu selalu diperkuat karena salah satu hasil kebudayaan Indonesia yang paling kuat adalah gotong royong. Generasi muda zaman sekarang hendaknya diperkenalkan keluhuran nilai gotong royong sehingga timbul rasa persatuan dan terhindar dari budaya individualis yang dalam budaya Indonesia rawan menjadi sumber perpecahan.

Selain itu, dalam adegan ini dapat dipetik keluhuran nilai keadilan, yaitu masing-masing anggota suku memiliki peran dalam mencari kayu, antara lain sebagai pembuka jalan/merabas semak penghalang, sebagai pengawal, pemotong kayu, dan pemikul kayu.

2. Pembuatan *amfyanir* (patung)

Makna:

Adegan ini memiliki makna penghormatan terhadap roh leluhur yang dalam kepercayaan asli Suku Biak dianggap melindungi sanak saudaranya yang masih hidup dari alam transenden. Salah satu konsep hidup orang Biak dalam kepercayaan aslinya adalah manusia memiliki satu tubuh dan dua roh. Tubuh manusia yang masih hidup (jasmani/badan kasar) disebut dengan *baken saprop*, sedangkan roh manusia disebut dengan *rur* dan bayangan roh disebut dengan *nin*. Saat jasad (*baken saprop*) meninggal, roh akan menuju tempat roh (*sup romawi*) atau di langit (*nanggi*), sedangkan bayangan roh akan tinggal di dalam *karwar* (Maryone, 2014:148).

Nilai:

Nilai dari adegan ini adalah religi, yaitu masyarakat Biak masih meyakini adanya konsep mengenai “kehidupan” pascakematian. Kepercayaan mengenai adanya roh leluhur merupakan salah satu ciri dari kepercayaan animisme yang memang telah ada di Nusantara sebelum masuknya agama. Kepercayaan asli masyarakat Biak pada budaya *karwar* ini menunjukkan nilai-nilai religi yang positif, yaitu penghormatan kepada roh kerabat yang meninggal dapat mengantarkan roh mencapai ketenangan dan kemudian memberi perlindungan kepada sanak saudaranya di dunia nyata.

Nilai ini tetap dipertahankan karena secara hukum, negara Indonesia menjamin kebebasan warga negaranya untuk memeluk agama dan kepercayaan yang diyakini sebagai sesuatu yang bersifat pribadi tertuang dalam pasal 28 E ayat 2 yang berbunyi: “Setiap orang berhak atas kebebasan meyakini kepercayaan, menyatakan sikap dan pikiran sesuai dengan hati nuraninya”.

3. Visualisasi Karwar oleh Penari

Makna:

Dalam adegan ini, murni merupakan interpretasi pengarya dalam merespons pengetahuan mengenai *karwar*. Roh yang ada di dalam *amfyanir* direspon dan diinterpretasi melalui gerak yang bersumber dari motivasi roh dalam patung, yaitu roh seorang *mambri*². Dengan demikian, karakter gerak disesuaikan dengan tokoh yang dihidupkan.

² Dalam bahasa Biak, *Mambri* berarti panglima perang.

Nilai:

Nilai dari adegan ini adalah dimunculkannya jiwa patriotisme (nilai persatuan) dan nilai religi. Di tengah era globalisasi ini, persaingan antarbangsa menjadi tidak terelakkan di berbagai bidang. Indonesia yang sangat kaya dan kuat di bidang budaya, hendaknya selalu merasa berbangga atas keanekaragaman dan keunikan budayanya yang dikagumi oleh negara lain. Dengan membangkitkan rasa bangga terhadap kekayaan budaya bangsa, diharapkan generasi muda pada masa kini tetap melestarikan keluhuran budaya lokal masing-masing karena dalam salah satu pernyataan di Denpasar, Bali, pada 23 Juni 2018 berbunyi: "...kekayaan bangsa kita bukan hanya kekayaan alam, tetapi juga modal seni budaya. DNA kita adalah seni budaya."³

4. Visualisasi Kegembiraan Masyarakat

Makna:

Adegan ini disusun guna menggambarkan suasana ceria masyarakat Biak melalui energi yang disalurkan dalam gerak tarinya. Adegan ini adalah cermin karakter khas masyarakat Biak yang dikenal ramah dan sopan kepada siapa saja yang datang, sekaligus ketegasan atas prinsip hidup mereka dalam merawat dan menghormati nilai-nilai adat setempat.

Nilai:

Nilai yang dapat dipetik dari adegan ini adalah nilai kemanusiaan dan kerakyatan. Masyarakat Biak adalah masyarakat yang komunal, artinya setiap upacara adat selalu melibatkan sanak kerabat inti dan keluarga dari masing-masing suami dan istri. Secara bahu-membahu mereka berkomitmen mewujudkan keberhasilan dalam menggelar upacara sebagai kepentingan bersama karena dalam *wor* sebagai upacara adat. Tujuan inti dari masyarakat adalah memperoleh perlindungan dari *Manggundi*⁴ (Rumansara, 2003:2014).

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Tari Karwar merupakan karya tari yang lahir dari kebudayaan lokal Suku Biak yang mengandung nilai-nilai luhur

³ Diakses dari laman daring Kemenristekbrin dengan judul artikel "Presiden Jokowi: DNA Kita Adalah Seni dan Budaya". Alamat web: <https://www.ristekbrin.go.id/kabar/presiden-jokowi-dna-kita-adalah-seni-dan-budaya/>. Diakses pada 22 Mei 2020, pukul 16.48.

⁴ *Manggundi* dalam kepercayaan asli Suku Biak adalah "Dia Sendiri" yang jika diterjemahkan ke dalam konteks kekinian berarti Ia Yang Maha Esa.

yang sejalan dengan kepribadian bangsa Indonesia. Hal ini tercermin dari nilai-nilai positif dari budaya *karwar* dan *wor* yang sejalan dengan nilai-nilai kebangsaan Indonesia serta masih relevan dilestarikan hingga kini. Nilai-nilai tersebut divisualisasikan ke dalam bagian-bagian Tari Karwar dan dimodernisasi dengan sentuhan teknologi digital AR. Dengan melestarikan nilai-nilai positif budaya lokal, dengan sendirinya identitas kebangsaan Indonesia akan terus terawat sehingga dapat memperkuat ketahanan budaya Indonesia pada era globalisasi ini.

Proses kreativitas penciptaan Tari Karwar tetap mengacu pada tahapan penciptaan yang dirumuskan oleh Hawkins, tetapi dilakukan dengan penyesuaian sesuai dengan konteks dan kebutuhan. Tahapan penciptaan Tari Karwar ini terdiri dari dua tahap, yaitu tahap penciptaan secara konvensional yang terdiri dari lima tahap: (1) riset, (2) eksplorasi gerak, (3) pembentukan, (4) evaluasi, dan (5) perekaman, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap *editing* dengan teknik *Chroma Key* memanfaatkan aplikasi Final Cut Pro. Penerapan teknologi digital AR dirasakan mampu digunakan sebagai terobosan dalam pembelajaran tari karena selain dapat mempelajari gerak tari secara praktis melalui aplikasi pada gawai digital masing-masing, juga sekaligus dapat mempelajari deskripsi gerak dan data penting lainnya seperti tata rias dan busananya.

Nilai-nilai luhur bangsa Indonesia yang tecermin melalui Pancasila, rupanya sejalan dengan nilai-nilai kearifan lokal yang dikandung oleh Suku Biak, yang kemudian menjadi sumber inspirasi penciptaan Tari Karwar. Nilai-nilai tersebut antara lain dalam adegan: (1) Pencarian Kayu di Hutan yang mengandung nilai persatuan dan keadilan, (2) Pembuatan Tari Karwar yang mengandung nilai religi, (3) Visualisasi Karwar yang mencerminkan nilai religi dan persatuan, serta (4) Kegembiraan Masyarakat Suku Biak yang mengandung nilai-nilai kemanusiaan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Ristek-BRIN yang telah memberi dana Hibah Penelitian Penugasan Konsorsium Riset Perguruan Tinggi Bidang Seni Pertunjukan tahun 2019-2021 dan PT Assembl Teknologi Indonesia sebagai Mitra Penelitian serta Perguruan Tinggi Seni anggota Konsorsium Seni, yaitu Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh, dan Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Tanah Papua.

Referensi

- Ali, Mohammad. 1984. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Angkasa.
- Astuti, Arin Yuli, Sukoco & M. Suyanto. 2016. "Optimalisasi *Editing Green Screen* Menggunakan Teknik *Lighting* pada *Chroma Key*". *Jurnal Ilmiah Multitek Indonesia*, Vol. 10, No.1, Juni.
- Badudu, J.S., Sutan Mohammad Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Djahiri, Kosasi. 1999. *Dasar dan Pendidikan Nilai Moral*. Jakarta: Depdikbud.
- Hawkins, Alma M. 2003. *Moving From Within: A New Method for Dance Making* ("Bergerak Menurut Kata Hati" terjemahan I Wayan Dibia). Jakarta: Ford Foundation & Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Ismail, Nawari. 2011. *Konflik Umat Beragama dan Budaya Lokal*. Bandung: Lubuk Agung.
- Jayadi, Karta. 2014. "Kebudayaan Lokal Sebagai Sumber Inspirasi (Tinjauan Antropologi Visual pada Pelukis di Kota Makassar)". *Jurnal Seni Budaya "Gelar"*, Vol. 12, No. 2.
- Listiani, Wanda et al. 2019. "Augmented Reality PASUA PA sebagai Alternatif Media Pembelajaran Seni Pertunjukan 4.0". *Jurnal Panggung*, Vol. 29, No. 3, Juli-September.
- Maryone, Rini. 2014. "Fungsi, Makna, dan Simbol pada Karwar". *Jurnal Arkeologi Papua*, Vol. 6, No. 2, November.
- Mulyana, Rohmat. 2004. *Mengartikuliaskan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Peradantha, IBG. Surya et al. "Wor Sebagai Sumber Inspirasi Gerak Tari dalam Penciptaan Tari Karwar". *Prosiding Seminar Festival Budaya Nusantara III*. Jilid I, Terbitan PS. Antropologi Budaya ISBI Bandung. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Rumansara, Enos. 2003. "Transformasi Upacara Adat Papua: Wor dalam Lingkaran Hidup Orang Biak". *Jurnal Humaniora*, Vol. 15, No. 2 Juni: 212 -223.
- Rumbrawer, Frans. 2003. "Wor Sebagai Fokus dan Dinamika Hidup Kebudayaan Biak". *Jurnal Antropologi Papua*, Vol. 2 No. 4, Agustus 2003: 40-46).
- Soelaeman. 2005. *Ilmu Sosial Dasar*. Bandung: PT Refika.
- Sunarto, B. 2013. *Epistemologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta: Idea Press.
- Suryana. 2010. "Metodologi Penelitian: Model Praktis Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif". Buku Ajar Perkuliahan. Universitas Pendidikan Indonesia.

IBG. Surya Peradantha S.Sn., M.Sn. adalah seorang akademisi seni muda yang lahir di Denpasar, 19 Oktober 1987. Surya menamatkan pendidikan S-1 tahun 2009 di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar dan S-2 tahun 2011 di ISI Surakarta. Sejak tahun 2013 hingga 2017 mengajar sebagai dosen honorer pada Program Studi Seni Drama Tari dan Musik (Sendratasik) Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar. Sejak tahun 2014 hingga 2017 dipercaya sebagai pengajar Program Beasiswa Darmasiswa ISI Denpasar, dan sejak 2018 hingga kini adalah dosen tetap (PNS) di ISBI Tanah Papua. Selain mengajar di kampus, pada tahun 2016 Surya juga pernah diminta mengajar pada grup kesenian Sekar Alit di Volkenkunde Museum, Leiden, Belanda oleh Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) Den Haag serta grup kesenian Pesona Mawar Nusantara di KBRI Sofia, Bulgaria masing-masing selama satu bulan. Pada tahun 2019, Surya berkesempatan mengikuti program Penelitian Penugasan dalam bentuk Konsorsium Riset unggulan Perguruan Tinggi (KRU-PT) bersama ISBI Bandung dan ISBI Aceh yang didanai Kemenristekdikti tahun 2019-2022.

Dr. Sri Rustiyanti, M.Sn. adalah dosen Program Studi Antropologi Budaya, ISBI Bandung. Selain sebagai dosen, juga sering mengikuti berbagai seminar sebagai pembicara di lingkungan perguruan tinggi di Indonesia dan sebagai peneliti yang mendapatkan hibah dari Kemenristekdikti (PDM, SKW, Stranas, Fundamental, Hikom, dan Konsorsium). Menulis di berbagai publikasi jurnal dan buku. Jabatan yang kini sedang diembannya sebagai Dekan Fakultas Budaya dan Media, ISBI Bandung, Dewan Penyunting Jurnal *Panggung*, *Jurnal Etnika*, dan Mitra Bestari Jurnal *Ekspresi Seni* ISI Padang Panjang.

Dr. Wanda Listiani, M.Ds. lahir di Yogyakarta dan aktif sebagai dosen di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung. Sebelum menjadi Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat periode 2019-2023, sebagai Ketua Jurusan Seni Rupa tahun 2015-2019. Selain menulis buku dan artikel di media massa, juga produktif mendapatkan hibah penelitian seperti Sumitomo, LPDP Konsorsium Seni, dan Hibah Ristek-BRIN, berkarya seni, dan mengikuti pameran internasional. Beberapa karya antara lain karya seni yang berjudul *Hanasan#1* menjadi koleksi tetap Museum Seni Tama Art University Jepang tahun 2018. Kemudian karya puisi dengan judul *Dear September, Tsukuba* menjadi bagian dari Mieko Shiomi's Spatial Poem No. 7 (1974) karya Tomoko dan Irene Revell di SGFA kerja sama London University dan Tokyo University of Arts pada September 2019 di Tokyo Jepang. Visiting Scholar di Leiden University dan Waseda University tahun 2018.

Fani Dila Sari, S.Sn., M.Sn. menamatkan pendidikan sarjana di ISI Padang Panjang dan pendidikan magister di ISI Surakarta. Lahir di Pariaman dan aktif menjadi dosen di Institut Seni Budaya Indonesia Aceh dan juga sebagai Koordinator Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat dan Penjaminan Mutu ISBI Aceh dari tahun 2019. Selain menulis, juga produktif mementaskan karya teater dan menjadi sutradara teater dari berbagai pertunjukan teater, di antaranya: Pertunjukan Teater Kontemporer

“Nomophobia” di Taman Seni dan Budaya Aceh (2018), “Drama Musikal Tsunami” pada peringatan Tsunami di Museum Tsunami (2018), Pertunjukan Teater Kontemporer “Nomophobia II” di Taman Budaya Jambi (2019), dan dari berbagai pertunjukan monolog lainnya. Selain itu, juga juga aktif sebagai juri di bidang seni teater dan narasumber di beberapa *workshop*.

PENGUATAN KETAHANAN BUDAYA DAERAH DAN IDENTITAS BANGSA MELALUI REKONSTRUKSI TARI LEGONG TOMBOL DI DESA BANYUATIS, BALI

ABSTRAK

Tari Legong Tombol adalah salah satu kekayaan seni tari milik Banyuatis, Banjar, Buleleng, Bali. Tarian ini pada zaman dahulu merupakan salah satu karya cipta seniman I Wayan Rindi (alm.) yang berasal dari Denpasar. Tarian ini secara visual mencirikan tari Legong pada umumnya yang dikenal di Bali, tetapi juga memiliki kekhasan, yaitu nuansa *kakebyaran* yang tidak dimiliki Tari Legong khususnya yang berasal dari daerah Bali Selatan. Sejak tahun 1965, Tari Legong Tombol tidak lagi ditarikan sehingga mengalami kemandegan regenerasi serta hilangnya beberapa bagian gerak tari sehingga tarian ini terancam punah. Penelitian ini dilakukan untuk mewujudkan kembali keutuhan Tari Legong Tombol sebagai warisan budaya lokal masyarakat Desa Banyuatis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi literatur, wawancara, dan dokumentasi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori rekonstruksi. Hasil dari penelitian ini menjelaskan proses rekonstruksi Tari Legong Tombol serta pengembangan regenerasi penari untuk mencegah kepunahan tarian ini. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat dipertahankannya kekayaan seni budaya daerah Desa Banyuatis sebagai bentuk penguatan ketahanan budaya lokal dan identitas bangsa dari masifnya globalisasi budaya dewasa ini.

Kata kunci: Tari Legong Tombol, rekonstruksi, kreativitas, ketahanan budaya

Pendahuluan

Tari Legong Tombol adalah salah satu kekayaan tari tradisional Bali yang cukup unik. Keunikan yang terdapat di dalamnya berasal dari beberapa hal, antara lain bentuk dan sejarahnya. Secara bentuk, Tari Legong Tombol mungkin dipersepsikan sejenis dengan Tari bergenre *palegongan* pada umumnya. Namun, sebenarnya Tari Legong Tombol bukanlah tari bergenre *palegongan* karena Tari Legong Tombol adalah tarian bergenre *kakebyaran*. Hal ini dapat dilacak dari pola garap yang digunakan untuk menyusun musik tarian ini yaitu pola garap “*kebyar*”. Adapun ciri dari pola garap kebyar adalah menggunakan kendang berjenis “*cedugan*”, yang berbeda dengan pola garap “*palegongan*” yang menggunakan kendang jenis “*krumpungan*”. Hal ini perlu dipertegas mengingat Tari Legong Tombol memiliki unsur kata Legong yang perlu dijelaskan terlebih dahulu makna “Legong” yang dimaksud.

Menurut sejarahnya, Tari Legong Tombol diciptakan oleh I Wayan Rindi (alm.) sekitar awal dekade 1950-an. Menurut penuturan Ni Gumbring (79) selaku penari Legong Tombol generasi pertama, Rindi bersama dua orang rekannya bernama I Nyoman Kicen dan I Wayan Kuna dari Desa Sanur, Denpasar Selatan mendapat undangan untuk hadir ke Puri Karangasem di Kota Amlapura, Karangsem oleh Raja Karangasem Anak Agung Bagus Djelantik. Di Puri Karangsem, Rindi diminta oleh Raja Karangasem untuk membina tari Legong di Abianjero, Abang, Karangasem. Di Desa Abianjero terdapat satu barungan Gamelan Semara Pagulingan, tetapi tidak pernah digunakan untuk mengiringi Tari Legong karena ketiadaan penari yang dimiliki. Permintaan tersebut disanggupi oleh Rindi dan kawan-kawan, untuk kemudian berangkat ke Desa Abianjero.

Di Desa Abianjero, Rindi telah berhasil membuat satu bentuk Tari Legong yang baru dan membina dua orang pemuda sebagai penari Legong, yaitu Ni Gumbring dan Ni Lenjur. Sayangnya, oleh karena suatu sebab, perkembangan kesenian Legong di Desa Abianjero tidak berumur panjang. Tidak lama setelah dilatih dan diberikan materi *palegongan* oleh Rindi dan kawan-kawan, aktivitas berkesenian di desa setempat kembali meredup hingga kini.

Pertengahan dekade 1950, salah seorang putra Raja Karangasem bernama Anak Agung Made Djelantik (dikenal dengan sebutan dr. Djelantik) bertugas sebagai Dokter Wilayah Tingkat II di Singaraja. Beliau bersahabat karib dengan Mekel Windu yang berasal dari Desa Banyuatis. Pada satu kesempatan, dr. Djelantik teringat dengan adanya ciptaan Tari Legong binaan I Wayan Rindi di Desa Abianjero untuk kemudian ditawarkan kepada Mekel Windu untuk

dihidupkan di Banyuatis. Mekel Windu menyambut antusias tawaran tersebut dan memohon kepada dr. Djelantik agar mengirim para pengajar seni Tari Legong ke Desa Bayuatis. Para seniman yang diundang ke Desa Banyuatis berasal dari Desa Abianjero antara lain Ni Gumbring dan Ni Lenjur (alm.) didampingi oleh I Ngadeg (penabuh *gangs*), I Jelantik (penabuh *ugal*), dan I Suweca (*juru kendang*) sebagai pelatih tabuh.

Semenjak tahun 1965 karena alasan gangguan situasi keamanan yang dialami Bali dan Indonesia pada saat itu (G 30 S/PKI) membuat Tari Legong Tombol tidak lagi ditarikan hingga tahun 2010. Oleh sebab itulah pula, perbendaharaan gerak dan musik Tari Legong Tombol tidak lagi diingat secara utuh oleh para penari dan penabuh yang kini telah berusia lanjut. Untuk itu, didasari atas permintaan masyarakat setempat agar salah satu bentuk warisan budayanya dapat diselamatkan serta didorong untuk mengimplementasikan ilmu akademik yang telah dimiliki kepada masyarakat, usaha rekonstruksi ini dilaksanakan. Tujuan penciptaan ini adalah untuk memperkuat ketahanan budaya Desa Banyuatis sekaligus Kabupaten Buleleng dengan mewujudkan kembali Tari Legong Tombol sebagai warisan kesenian di Desa Banyuatis.

Tulisan ini merupakan ringkasan dari disertasi karya penciptaan seni penulis yang berjudul “Re-Interpretasi Legong Tombol di Desa Banyuatis, Buleleng: Antara Memori Kolektif dan Model Pembelajaran Kompleksitas” pada Program Studi Penciptaan Seni (S-3) Institut Seni Budaya Indonesia (ISI) Surakarta tahun 2015. Karya ini dipentaskan pada 7 Desember 2015 di rumah Keluarga Besar Manikan, di Bayuatis, Banjar, Buleleng.

Teori dan Metodologi

Penciptaan ini dilakukan dengan pendekatan rekonstruksi. Rekonstruksi (Marbun, 1996:468) merupakan pengembalian sesuatu ke tempatnya semula; penyusunan atau penggambaran kembali berdasarkan bahan-bahan yang ada dan disusun kembali sebagaimana adanya atau kejadian semula. Menurut Djoko Soerjo dalam Huda (2007), membangun kembali masa lalu (rekonstruksi) bukanlah untuk kepentingan masa lalu itu sendiri karena sejarah memiliki kepentingan masa kini dan bahkan untuk masa yang akan datang. Tari Legong Tombol merupakan suatu “bangunan” yang strukturnya masih ada tetapi tidak utuh. Untuk itu, sesuai tujuan karya digunakan pendekatan rekonstruksi agar konsep gerak, keaslian, dan identitas karya ini tetap dipertahankan. Material seperti vokabulasi gerak tari dan

musik, serta data mengenai tata busana dijadikan dasar untuk menciptakan bagian struktur yang hilang, serta disesuaikan lagi dengan kebutuhan koreografi kekinian.

Metode penciptaan dilakukan dalam empat tahap, yaitu observasi, identifikasi, rekonstruksi, dan regenerasi. Pengumpulan data dilakukan pada tahap observasi, yaitu dengan teknik wawancara serta studi pustaka untuk memperdalam pengetahuan mengenai sejarah Tari Legong Tombol, konsep *palegongan*, *kakebyaran*, serta riwayat kesenimanan I Wayan Rindi. Data yang telah terkumpul kemudian diolah pada tahap identifikasi sehingga dapat diwujudkan kembali pada tahap reinterpretasi. Untuk menghindari terjadinya stagnansi kembali, dilaksanakan tahapan regenerasi dengan melibatkan para seniman muda.

Hasil dan Pembahasan

Tulisan ini menitikberatkan pada proses rekonstruksi yang dilakukan terhadap Tari Legong Tombol di Banyuatis, Buleleng. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kreativitas menyusun kembali, khususnya menciptakan bagian struktur tari yang hilang dan merekomposisi bagian-bagian tertentu agar efektif dinikmati khususnya pada pola penyajian kekinian. Hasil dari keseluruhan proses rekostruksi ini kemudian dipresentasikan di hadapan dewan penguji dari ISI Surakarta secara utuh yang terdiri dari lima bagian, yaitu (1) proses pembelajaran teknik dasar Tari Legong; (2) presentasi video dokumenter kesenimanan I Wayan Rindi; (3) presentasi Tari Legong Tombol oleh para penari generasi pertama (Ni Gumbring dan Ni Pintu); (4) presentasi Tari Legong Tombol oleh para seniman muda; dan (5) presentasi Tari Legong Lasem oleh penulis.

Proses rekonstruksi Tari Legong Tombol dilakukan dengan tahapan observasi, identifikasi, dan reinterpretasi.

1. Observasi

Proses rekonstruksi ini diawali dari perbincangan dengan I Gede Yudi, sahabat sekaligus pelestari seni dari Desa Banyuatis sekitar Juni 2012. Disampaikannya bahwa keberadaan Tari legong Tombol di desanya tengah menghadapi ancaman kepunahan karena ketiadaan regenerasi penari yang disebabkan tidak utuhnya tarian ini diingat oleh para tetua setempat. Setelah menyatakan kesanggupan, penulis melanjutkan proses rekonstruksi dengan bertemu para seniman generasi pertama Tari Legong Tombol yang meliputi narasumber tari (Ni Gumbring) dan narasumber musik tari (I Wayan Suweca).

Pada tahapan ini, penulis melakukan wawancara dengan narasumber utama Ni Gumbring untuk memperoleh keterangan-keterangan mengenai Tari Legong Tombol, terutama dari segi sejarah, konsep, dan bentuk. Hasil dari observasi ini didapatkan data antara lain bahwa tari ini merupakan ciptaan I Wayan Rindi (alm.) tahun 1956. Selanjutnya, didapati bahwa bentuk Tari Legong Tombol tidak lagi ditemukan utuh, yang terlihat dari beberapa peragaan motif gerak tari oleh Ni Gumbring sebab ada beberapa bagian tarian yang tidak diingat olehnya. Dari I Wayan Suweca didapatkan keterangan bahwa musik tari yang juga tidak utuh diingat. Selain itu, dari observasi ini didapat data mengenai kostum Tari Legong Tombol yang secara umum sama dengan kostum Tari Legong yang ada pada masa kini. Menurut keterangan Ni Luh Pintu (alm. 68 th.), pada zaman dahulu tari ini tidak menggunakan baju, tetapi hanya menggunakan sabuk yang dililit hingga batas dada atas. Kemudian menggunakan *simping* di bahu, mengenakan *lamak*, memakai *kamen* yang berbahan dasar kain berwarna merah dengan motif sulaman benang tanpa menggunakan bahan perada seperti sekarang, dan menggunakan *gelungan* tari Legong beserta *bancangan* yang berisi bunga delima konta¹.

Proses eksplorasi dilakukan tidak hanya sebatas pada membangun struktur tari, tetapi juga bersamaan dengan merekonstruksi musik tarinya. Rekonstruksi ini dibantu oleh I Wayan Suweca sebagai penabuh generasi pertama, dibantu oleh I Made Terip. Sama halnya dengan proses eksplorasi tari, memori para penabuh juga terbatas karena sudah lama vakum menabuhkan musik tari ini. Namun, berkat usaha yang sabar dibantu juga oleh Ni Gumbring yang secara luar biasa juga bisa menabuh dan mengingat struktur tabuh tersebut, musik tari Legong Tombol masih dapat disusun meskipun belum secara utuh.

2. Identifikasi

Berdasarkan data awal yang berhasil dikumpulkan, ditemukan adanya beberapa struktur tari dan musik yang hilang, tetapi letaknya dalam susunan gerak tari belum diketahui. Untuk itu, dilakukan proses identifikasi untuk memetakan susunan ragam gerak dan musik sehingga dapat dilihat bagian mana saja yang masih utuh dan bagian mana yang hilang. Proses ini dilakukan di kediaman I Gede Yudi di Desa Banyuatis, memanfaatkan barungan Gong Kebyar tradisional yang

¹ Bunga dari pohon delima (*Punica granatum*). Disebut bunga delima konta karena merujuk pada warna bunga yang berwarna oranye. Dalam kosmologi Hindu, oranye adalah warna simbolis dari Dewa Rudra dengan atribut senjata yang bernama Konta.

telah digunakan untuk mengiringi pementasan Tari Legong Tombol sejak awal ia dihidupkan di Banyuwatis tahun 1959.

Data penting yang berhasil dihimpun dalam proses identifikasi ini antara lain: (1) Tari Legong Tombol ternyata terdiri dari empat bagian struktur, antara lain *papeson*, *pangadeng*, *pangecet* dan *pakaad*; (2) Tari Legong Tombol, secara konsep koreografi merupakan tari berbentuk berpasangan. Disebut berpasangan karena beberapa perspektif, antara lain Tari Legong Tombol awalnya disebut Legong Kembar yang dibawakan oleh dua orang penari perempuan. Secara kostum, kedua penari ini memiliki kesamaan. Secara vokabulasi gerak, tidak ada perbedaan di antara kedua penari, serta secara karakter tidak ada peran khusus yang dibawakan oleh penari dan secara alur dramatik tidak ada cerita spesifik yang dibawakan oleh tarian ini. Maka konsep garap koreografi Tari Legong Tombol adalah berpasangan; (3) Tari Legong Tombol merupakan Tari Legong dengan konsep garap musik kebyar. Dengan menyadari konsep garap kebyar, dapat menjadi tuntunan sekaligus rujukan pada proses penciptaan gerak tari khususnya untuk mengganti bagian-bagian yang hilang; dan (4) Secara durasi, tarian ini berdurasi 12 menit.

3. Reinterpretasi

Untuk kebutuhan koreografi kekinian, pengarya pun menata kembali pola tarian ini menjadi lebih efektif dan efisien dalam penyajiannya. Repetisi motif gerak yang monoton dipersingkat, penataan ulang komposisi gerak dan ruang serta mengembangkan beberapa variasi koreografi dilihat sebagai peluang kreativitas dalam rekonstruksi tari yang dilakukan sehingga rekonstruksi yang dilakukan tidak berhenti pada usaha meniru yang sudah ada dan hanya untuk sekadar mengenang apa yang sudah terjadi pada masa lampau.

Pada bagian inilah, tantangan utama merekonstruksi Tari Legong Tombol dirasakan. Bagian-bagian tari yang tidak diingat lagi oleh Ni Gumbring diciptakan ulang yang bersumber pada vokabulasi gerak yang telah diingat. Ada tiga jenis teknik kreativitas yang dilakukan untuk menjadikan utuh Tari Legong Tombol, yaitu mengembangkan, menyempurnakan, dan menciptakan baru. Pada teknik mengembangkan, ada beberapa motif gerak baku yang masih diingat oleh narasumber yang secara teknik gerak perlu distilisasi untuk disesuaikan dengan estetika kekinian. Pada teknik menyempurnakan, teknik gerak yang masih dikuasai dimantapkan secara teknik sehingga tampak lebih kuat dan jelas. Sementara itu, pada teknik menciptakan baru, lebih merupakan sambungan dari bagian vokabulasi gerak yang hilang yang sama sekali bukan merupakan tempelan

dari gerak tari lainnya. Berikut disampaikan data mengenai teknik-teknik yang digunakan pada tahap reinterpretasi ini.

Tabel Daftar ragam gerak yang direinterpretasi dalam proses rekonstruksi Tari Legong Tombol

Teknik Reinterpretasi	Nama Gerak	Bagian Tari
Mengembangkan	<i>Ngelo</i>	<i>Papeson</i>
	<i>Ngumbang</i>	
	<i>Ngangsel</i>	
	<i>Ngucek</i>	<i>Pangawak</i> , transisi ke <i>Pangecet</i> dan <i>Pakaad</i>
	<i>Ngenjet</i>	<i>Pangawak</i>
Menyempurnakan	<i>Gelatik Nuut Papah</i>	<i>Pangawak</i> dan <i>Pangecet</i>
	<i>Nyelendo</i>	<i>Pangecet</i>
	<i>Nyilat</i>	
Menciptakan baru	<i>Ngigelang Lamak</i>	<i>Pangawak</i>
	<i>Ngempak</i>	<i>Pangecet</i>
	<i>Nyarang</i>	<i>Pangecet</i>

Berikut merupakan penjelasan dari ragam gerak yang direinterpretasi dalam usaha rekostruksi Tari Legong Tombol sesuai tabel daftar ragam gerak yang direinterpretasi dalam proses rekostruksi Tari Legong Tombol.

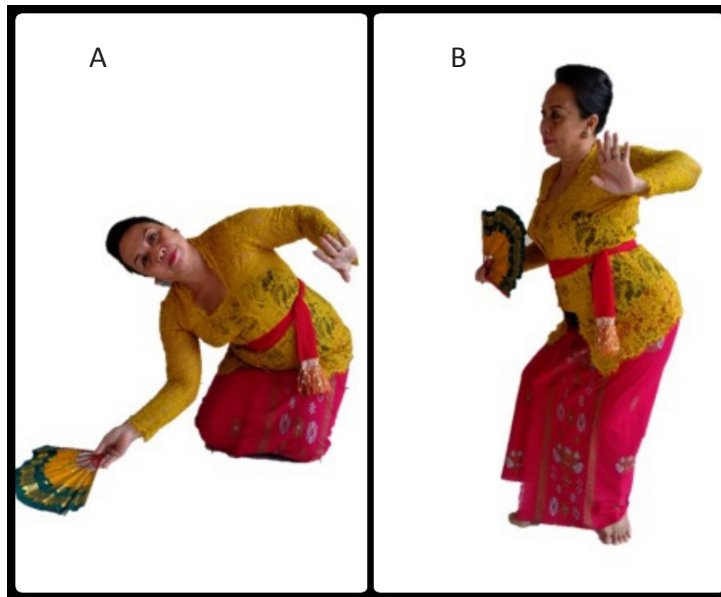
a. Mengembangkan

1) *Ngelo*

Gerak ini ada di bagian *papeson*. Gerak *ngelo* ini awalnya dilakukan hanya rebahan tubuh ke kanan dan kiri yang sangat sederhana. Untuk menambah estetis gerak ini, dikembangkan dengan cara menambahkan gerakan kipas dan olahan tubuh yang diperkuat.

2) *Ngumbang*

Ngumbang adalah salah satu bentuk gerak perpindahan yang dalam teknik dasar gerak tari Bali disebut dengan *tandang*. Pada proses rekonstuksi Tari Legong Tombol, awalnya gerak ini dilakukan secara statis sehingga banyak musik yang tidak terisi gerakan. Oleh karena itu, gerak ini dikembangkan dengan cara menambah beberapa detail kecil gerak langkah kaki sehingga musik dapat diisi lebih padat.



Gambar 1
A. Gerak *ngelo*; B. Gerak *ngumbang*
Dokumentasi: I.A. Wimba Ruspawati, 2020

3) *Ngangsel*

Ngangsel adalah gerakan transisi menuju motif gerakan baru. Pada Tari Legong Tombol, awalnya dilakukan hanya fokus pada bagian tubuh tanpa angkatan kaki sehingga gerak ini terlihat kurang greget. Untuk itu, dikembangkan dengan penambahan angkatan kaki yang membuat tarian ini terlihat lebih energik.

4) *Ngucek*

Teknik gerak *ngucek* merupakan gerakan yang fokus pada mata. Gerak *ngucek* pada dasarnya merupakan gerakan *sledet* yang dilakukan secara beruntun menyesuaikan dengan musik. Awalnya gerakan ini dicontohkan dengan mengutamakan gerak tangan, tetapi *sledet* yang dilakukan kurang maksimal dan proses gerakan yang statis karena kipas tidak dimainkan. Maka untuk itu, dilakukan pengembangan gerak *ngucek* dengan memanfaatkan gerakan kipas *ngeliput* dan menambahkan jumlah *sledet* dari hanya dua kali menjadi empat kali sesuai dengan aksens musik. Selain itu, untuk menajamkan aksens sekaligus menciptakan ciri khas kebyar dilakukan pengembangan dengan penambahan pose mengangkat kipas ke atas kepala di akhir musik.



Gambar 2
C. Gerak *ngangsel*; D. Gerak *ngucek*
Dokumentasi: I.A. Wimba Ruspawati, 2020

5) *Ngenjet*

Teknik gerak *ngenjet* ini dilakukan di bagian *pakaad* atau akhir tarian. Awalnya gerak tari ini dilakukan dengan kualitas gerak mengalir. Karena dirasa kurang aksen, gerak ini dikembangkan dengan menambahkan aksen mengikuti musik tari. Selain dari kualitas gerak, juga dikembangkan komposisi pola lantai agar variatif sehingga tampak lebih menarik.



Gambar 3 Gerak *ngenjet*
Dokumentasi: I.A. Wimba Ruspawati, 2020

b. Menyempurnakan

1) *Gelatik Nuut Papah*

Teknik gerak ini secara vokabulasi telah utuh, tetapi secara komposisi hanya dilakukan di tempat. Untuk itu, gerakan ini disempurnakan dengan menyempurnakan teknik dan pola lantainya.

2) *Nyelendo*

Pada khazanah budaya tari Bali, *nyelendo* adalah salah satu gerak tradisional Bali yang biasa digunakan berbagai genre tari. Gerak ini adalah gerak berpindah melangkah ke belakang yang biasanya diikuti dengan gerak mata *sledet*. Awalnya teknik *nyelendo* ini dilakukan di tempat tanpa lintasan pola lantai. Selain itu gerak ini dilakukan statis sehingga musik banyak yang tidak terisi gerak. Untuk itu, gerak ini disempurnakan dengan menambah repetisi gerak menjadi dua kali dan dilengkapi variasi minor untuk memadatkan gerak dengan musik.

3) *Nyilat*

Gerak *nyilat* dalam vokabulasi tari tradisional Bali merupakan gerak statis dengan posisi kaki menyilang ke belakang. Vokabulasi gerak ini awalnya dilakukan sangat sederhana karena dilakukan di tempat saja. Oleh karena itu, secara estetika kurang menarik. Untuk itu gerak *nyilat* ini disempurnakan dengan dilakukan mundur dan ditambahkan aksen *ngenjet* untuk memperindah tampilan secara visual.



Gambar 4

A. Gerak gelatik nuut papah ; B. Gerak *nyelendo* ; C. Gerak *nyilat*
Dokumentasi: I.A. Wimba Ruspawati, 2020

c. Menciptakan Baru

1) *Ngigelang Lamak*

Gerak ini diciptakan baru karena di bagian pangawak gerak yang dilakukan oleh narasumber kurang dilakukan dengan yakin. Untuk mengisi aksentuasi musik, narasumber hanya menggerakkan tangan ke depan karena gerak aslinya dilupakan. Mengingat *lamak* sebagai salah satu bagian kostum Tari Legong secara umum yang sering dimanfaatkan dengan gerak oleh, maka di bagian ini diciptakan gerakan gerak *ngigelang lamak* (dalam bahasa Bali berarti “menarikan lamak”) agar tampilan tari lebih estetik dan bagian yang hilang dapat diisi. Gerakan ini disetujui oleh narasumber untuk mengisi bagian yang hilang.



Gambar 5

Gerak *Ngigelang Lamak*

Dokumentasi: *Screenshot* video dokumentasi Ujian TA I.A. Wimba Ruspawati, 2015

2) *Ngempak*

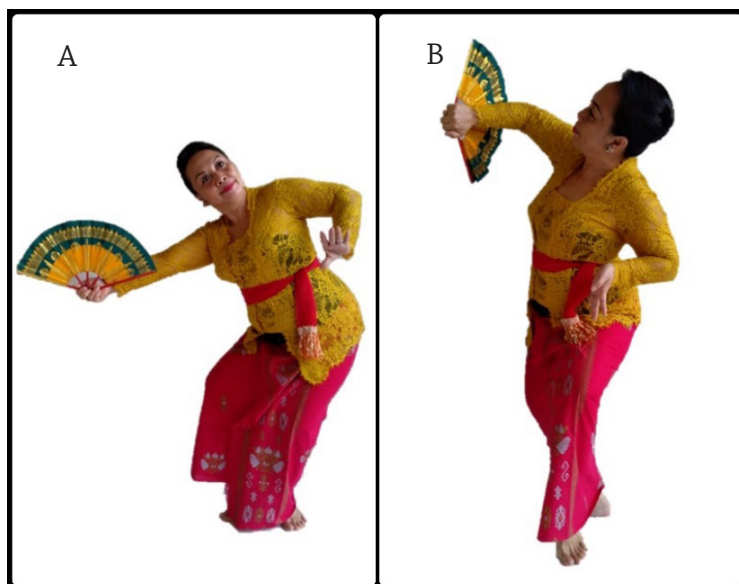
Gerak ini diciptakan baru untuk menyambung bagian tari yang dilupakan oleh narasumber. Gerak ini dapat dilihat pada bagian *pangecet*. Sumber gerakan ini berasal dari peragaan gerak narasumber sebelum bagian ini serta aksentuasi musik yang coba direspons. Gerak ini terinspirasi dari goyangan pohon delima yang terhempas angin yang tumbuh di sekitaran tempat proses rekonstruksi dilakukan, yang seolah roboh (dalam bahasa Bali: *empak*), tetapi memantul kembali ke atas. Hasil dari gerak *ngempak* ini kemudian disetujui oleh narasumber untuk digunakan untuk menggantikan gerakan yang hilang. Gerak *ngempak* ini dilakukan dua kali (kanan dan kiri) serta divariasikan dengan menggunakan kipas khusus pada pengulangan gerak di bagian pertama (kanan).



Gambar 6 Gerak *ngempak*
Dokumentasi: I.A. Wimba Ruspawati, 2020

3) *Nyarang*

Gerak *nyarang* ini bermula dari pengamatan yang dilakukan pada pohon delima yang diguyur hujan hingga cabang pohonnya yang dipenuhi bunga rebah ke samping, tetapi tidak patah. Dari keindahan bentuk “cabang” (dalam bahasa Bali: *carang*) pohon yang rebah ini kemudian gerak ini tercipta. Awalnya bagian gerak yang terdapat di bagian *pangecet* ini dilupakan oleh narasumber. Pada saat proses rekonstruksi ini dilakukan, narasumber mengingat-ingat gerak yang dilakukan dengan merebahkan badan ke kanan dan kiri (dalam bahasa Bali: *ngebah*). Dari sini gerak *nyarang* ini diciptakan untuk menyambung vokabulasi gerak sebelumnya sekaligus menambah rasa estetis dan dinamis tarian melalui desain gerak yang tajam dan kontras.



Gambar 7
 A. Gerak *nyarang* kanan; B. Gerak *nyarang* kiri
 Dokumentasi: I.A. Wimba Ruspawati, 2020

4. Regenerasi Tari Legong Tombol

Setelah direkonstruksi, Tari Legong Tombol kemudian didiseminasikan melalui *workshop* kepada para penari muda lokal Desa Banyuatis yang tergabung dalam Sanggar Seni Gerbang Nusantara dan dari Kabupaten Buleleng secara umum yang tergabung dalam Sanggar Seni Santhi Budaya yang berdomisili di Kota Singaraja yang juga merupakan pendukung karya tari ini.



Gambar 8
 Proses regenerasi Tari Legong Tombol kepada para penari muda di Sanggar Santhi Budaya, Kota Singaraja
 Dokumentasi: I.A. Wimba Ruspawati, 2015

Dampak Rekonstruksi Tari Legong Tombol

Tari Legong Tombol secara utuh selesai direkonstruksi pada 7 Desember 2015, yang merupakan tanggal pementasan karya “Re-Interpretasi Legong Tombol di Desa Banyuatis, Buleleng: Antara Memori Kolektif dan Model Pembelajaran Kompleksitas” ini. Antara tahun 2015 hingga pertengahan tahun 2020 ini, Tari Legong Tombol telah berkembang dan berdampak pada aktivitas seni yang tidak hanya dirasakan oleh masyarakat Desa Banyuatis, tetapi juga bagi Kabupaten Buleleng secara umum. Adapun faktor dampak (*outcome*) dari karya ini dapat dilihat dari beberapa hal berikut ini.

1. Bertambahnya inventaris kesenian milik Pemerintah Kabupaten Buleleng

Pementasan Tari Legong Tombol di Desa Banyuatis sebagai presentasi karya ujian akhir Penciptaan Karya Seni (S-3) ini turut dihadiri oleh pemerintah Kabupaten Buleleng dalam hal ini Dinas Kebudayaan dan Dinas Pariwisata Kabupaten Buleleng. Sebagai salah satu warisan budaya yang telah berhasil digali dan direkonstruksi, Tari Legong Tombol kemudian diinventarisasi sebagai salah satu kekayaan budaya Buleleng di bidang seni tari.

2. Bertambahnya materi ajar seni tari di sanggar-sanggar seni Buleleng

Dampak lanjutan dari diayominya Tari Legong Tombol oleh pemerintah adalah bertambahnya materi ajar di sanggar-sanggar tari di Kabupaten Buleleng. Awalnya Tari Legong Tombol hanya dijadikan materi wajib yang diajarkan di Sanggar Gerbang Nusantara dan Sanggar Santhi Budaya. Namun, seiring perkembangan waktu Tari legong Tombol rupanya juga telah menyebar luas sebagai materi ajar tari baik di sanggar-sanggar seni maupun di desa-desa. Hal ini dapat dilihat dari eksisnya Tari Legong Tombol tampil pada acara-acara kesenian baik di tingkat kabupaten maupun provinsi seperti Pesta Kesenian Bali, Buleleng Festival serta Pagelaran Rutin Tari dan Tabuh yang diadakan oleh Dinas Kebudayaan Kabupaten Buleleng.

3. Terbangunnya semangat masyarakat Desa Banyuatis

Sebagai warisan budaya lokal yang sempat menjadi salah satu tarian unggulan desa pada masa lalu, masyarakat Desa Banyuatis kini memiliki kebanggaan tersebut kembali yang dipelopori oleh Sanggar Gerbang Nusantara yang menjadikan Tari Legong Tombol sebagai materi wajib pembelajaran tari Bali tradisional. Dari Desa Banyuatis, kemudian tarian ini dipelajari oleh desa dan kecamatan lain di Kabupaten Buleleng untuk kemudian dijadikan materi pentas di berbagai acara.

Simpulan

Tari Legong Tombol merupakan warisan budaya lokal Banyuwatis, Buleleng yang dibangun kembali melalui proses rekonstruksi. Proses rekonstruksi pada Tari Legong Tombol ini melalui tahapan kreatif yang disesuaikan dengan kondisi faktual yang dijumpai. Membangun kembali Tari Legong Tombol ini setelah hampir 50 tahun mengalami kevakuman rupanya dapat mengembalikan rasa bangga masyarakat Desa Banyuwatis dan Kabupaten Buleleng secara umum karena bertambah lagi kekayaan budaya setempat yang berhasil dirawat pada masa kini.

Tari Legong Tombol yang telah berhasil direkonstruksi setidaknya membawa dampak baik bagi Kabupaten Buleleng, antara lain penambahan inventaris kesenian yang ada di Kabupaten Buleleng, semakin beragamnya materi ajar tari Bali di sanggar-sanggar di Kabupaten Buleleng, dan meningkatnya rasa kebanggaan masyarakat Desa Banyuwatis. Hal ini sangat berpengaruh pada ketahanan budaya lokal terhadap gempuran budaya global pada era modern ini. Dengan demikian, diharapkan dengan hadirnya Tari Legong Tombol kembali dalam wujudnya yang baru, generasi muda diharapkan lebih mampu melestarikan nilai-nilai luhur budaya dan tradisi lokal.

Referensi

- Dharsono, Soni Kartika. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dibia, I Wayan. 2004. *Pragina: Penari, Aktor, dan Pelaku Seni Pertunjukan Bali*. Malang: Sava Media.
- Djelantik, A.A. Md. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I Estetika Instrumental*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Huda, N. 2007. *Islam Nusantara: Sejarah Sosial Intelektual Islam di Indonesia*. Yogyakarta: Indonesia.
- Kartodirdjo, Sartono. 1992. *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Malinowski, Bronislaw. 1983. *Dinamika bagi Perubahan Budaya: Satu Penyiasatan Mengenai Perhubungan Ras di Afrika*. Malaysia: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Marbun, B. 1996. *Kamus Politik*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Titib, I Made. 2001. *Teologi & Simbol-Simbol Dalam Agama Hindu*. Denpasar: Paramita Surabaya.

Wimba Ruspawati, Ida Ayu. 2015. "Re-Interpretasi Legong Tombol di Desa Banyuatis, Buleleng. : Antara Memori Kolektif dan Model Pembelajaran Kompleksitas". *Disertasi*, Program Pascasarjana (S-3) Program Studi Penciptaan Seni. Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta.

Dr. Ida Ayu Wimba Ruspawati, S.S.T., M.Sn. lahir di Badung, 13 Januari 1960. Seorang seniman tari yang lahir dari pasangan seniman Ida Bagus Made Raka (alm.) dan Jero Puspawati (alm.) dari Griya Gede Bongkasa, Abiansemal, Badung. Wimba menekuni bidang Tari Legong sejak kecil. Ia menamatkan studi Sarjana Muda pada Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Denpasar tahun 1986. Pada tahun 2002 menamatkan studi S-2 di ISI Yogyakarta di bidang penciptaan tari dan tahun 2015 menamatkan studi S-3 di ISI Surakarta, juga di bidang penciptaan tari. Konsisten berkarya sejak menamatkan studi di ASTI Denpasar, terutama tari tradisional. Tahun 1996 ia berhasil menjadi juara I penciptaan Tari Legong berjudul "Jampyaning Ulangun" Duta Kabupaten Badung pada Pesta Kesenian Bali XX. Sejak saat itu ia dipercaya menciptakan berbagai tarian baik dalam skala lokal, nasional maupun internasional. Wimba pernah mengikuti *Expo* tahun 1986 bersama berbagai seniman Nusantara di Kanada. Selain itu, ia juga aktif melaksanakan diplomasi budaya bersama ISI Denpasar ke berbagai negara di Asia, Eropa, Amerika, dan Australia. Pada 1986 hingga sekarang menjadi Dosen Program Studi Seni Tari, ISI Denpasar.

Farid Abdullah

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung,
Indonesia

E-mail: farid.abdullah@upi.edu

Aneza Mohd Adnan

University Technology Mara, Kota Bharu, Malaysia

E-mail: aneez843@uitm.my.edu

Kreativitas Pembelajaran Batik pada Era 4.0

ABSTRACT

The paradigm of the batik learning process today is still conventional. Major changes in the 4.0 era were apparently not supported by batik learning processes that were both static and traditional in nature. The era of IoT (internet of things) is still not optimally applied to the batik learning process, especially for elementary level students. Batik learning uses a lot of manual learning methods that do not utilize information technology media, digital processes and the existence of social media. The method of this writing approach is participatory-interactive involving batik learning participants in elementary schools. The findings of this paper are the opportunities for technology support, applications, in the process of learning batik to be very interactive and fun followed by the beginners of batik learners. The conclusion of this paper is the use of internet technology, digital, applications, social media, very helpful in the process of learning batik to be easy and fun to follow, for this it takes creativity in the process of learning batik to change the previous paradigm.

Keywords: batik, process, learning, creativity, 4.0 era

Pendahuluan

Saat ini seluruh dunia telah memasuki revolusi industri 4.0 (disingkat menjadi era 4.0) ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi, perkembangan digital, kecerdasan buatan, dan segala yang berkaitan dengan internet (*Internet of Things*). Selama ini proses pendidikan - termasuk batik - sangat berpusat kepada guru. Siswa dalam mempelajari batik sangat terikat kepatuhan kepada guru tersebut. Di sisi lain, sumber daya manusia unggul adalah kunci utama kemajuan suatu bangsa. Sangat penting untuk ditekankan pada sumber daya manusia untuk produktif dan fokus kepada hasil (*outcome*), serta menjadikan inovasi sebagai budaya (Syahril, 2020).

Pada masa pandemi Covid-19 saat ini, kegiatan belajar harus dilakukan di rumah, maka kegiatan belajar dituntut bermakna, tidak hanya fokus pada capaian akademik atau kognitif (*Kompas*, 14/4/2020). Paradigma pendidikan pada era 4.0 dituntut banyak melakukan adaptasi. Tuntutan perubahan paradigma harus dilakukan di sekolah sehingga sumber daya manusia yang dihasilkan di berbagai lembaga pendidikan agar dapat bersaing dan berkontribusi secara global (Lase, 2019). Namun di sisi lain, fenomena era 4.0 juga diprediksi memiliki dampak negatif di bidang sosial dan ekonomi (Bonekamp, 2015) seperti banyak profesi yang tereliminasi hingga pola hubungan sosial berubah.

Pembelajaran kreatif telah dikembangkan di seluruh dunia dan selama kurun waktu 50 tahun lebih mendapat dukungan besar di sekolah. Kreativitas dan pembelajaran kreatif adalah konsep yang sangat luas, tetapi sangat jelas bahwa kreativitas adalah hal yang dapat dipelajari (Cachia, 2010). Di lingkup global terdapat kesepakatan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang sangat penting pada era 4.0 saat ini. Baik guru dan praktisi yang kreatif dilaporkan menghasilkan keluaran positif yang dapat meningkatkan kemampuan murid dalam kegiatan belajar yang kreatif (Lucas, 2015) termasuk dalam pembelajaran batik pada era 4.0.

Kondisi era 4.0 juga memengaruhi sistem pendidikan Malaysia. Tan Sri Rafidah Aziz, mantan Menteri Perdagangan dan Industri Internasional menganjurkan bahwa sistem pendidikan nasional Malaysia harus paralel dengan era 4.0. Saat ini Malaysia sedang menuju era 4.0 didukung aplikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk industri, yaitu *Internet of Things* (IoT) sebagai penggerak utama. Rafidah juga menegaskan bahwa rakyat Malaysia harus fokus pada martabat negara berdasarkan keterampilan anak-anak terlepas dari ras mereka karena semua anak memiliki kebutuhan yang sama di era 4.0.

Ketika mereka memasuki sektor swasta, misalnya, atau ketika mereka berada di sektor publik, jika sektor publik tidak dapat memenuhi kebutuhan 4.0, bagaimana kita dapat berbicara dengan mereka dengan komputer ... aplikasi industri ketika sektor publik masih 2.0?" kata Rafidah (Astro Awani, 26 Oktober, 08:35).

Era 4.0 menawarkan banyak kemungkinan, peluang, manfaat, tetapi juga di sisi lain adanya tantangan besar yang harus dihadapi umat manusia. Tantangan besar yang akan dihadapi oleh suatu negara ketika menghadapi era 4.0 adalah munculnya resistensi terhadap perubahan demografi dan aspek sosial, ketidakstabilan kondisi politik, keterbatasan sumber daya, risiko bencana (termasuk pandemi Covid-19), dan tuntutan penerapan teknologi ramah lingkungan (Drath, 2014). Permasalahan lain adalah kesenjangan yang sangat lebar dari sisi teknologi di dunia industri dengan kondisi kesiapan masyarakat menerima perubahan (Qin, 2016).

Belajar kreatif pada era 4.0 melibatkan konektivitas global, mesin pintar, dan media baru. Beberapa aplikasi banyak mengubah bagaimana berpikir tentang pekerjaan, apa yang menjadi pekerjaan, dan bagaimana belajar. Pada era 4.0 dituntut akselerasi dalam mengembangkan keterampilan bekerja di masa depan dan bagaimana dapat membantu siswa dalam belajar menggunakan perangkat lunak dan teknologi terkait. Pembelajaran batik identik dengan proses konvensional dan manual untuk membuat desain pola. Akan tetapi, saat ini banyak orang memakai pendekatan digital. Jadi, ini sebenarnya dapat membantu menyederhanakan proses pembuatan. Sebagai contoh, aplikasi seluler tentang batik dapat membuat siswa sekolah dasar belajar membuat pola sendiri. Melalui media sosial, peneliti atau perancang dapat menghasilkan tutorial tentang batik digital untuk mengajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu berusaha adaptif terhadap era 4.0. Strategi membangun kemampuan adaptif salah satunya dengan menciptakan batik fungsional (Eskani dkk., 2019). Tulisan ini berusaha menggali lebih dalam, bagaimana proses belajar batik kreatif di era 4.0, khususnya di dua negara serumpun Indonesia – Malaysia. Melalui studi bersama Indonesia - Malaysia, diharapkan diperoleh masukan bagaimana kegiatan belajar kreatif batik pada era 4.0.

Teori dan Metodologi

Tulisan ini memakai pendekatan deskriptif-kualitatif. Dilakukan metode partisipatif berupa penyebaran kuesioner terhadap guru dan praktisi batik di Bandung, Indonesia dan Kelantan, Malaysia. Kuesioner tersebut berisikan sejumlah pertanyaan terhadap guru dan praktisi batik tentang pemahaman dan masukan mereka dalam menghadapi era 4.0. Pemahaman dan masukan para guru dan praktisi batik Indonesia dan Malaysia menjadi penting, yang dipaparkan dalam pembahasan tulisan.

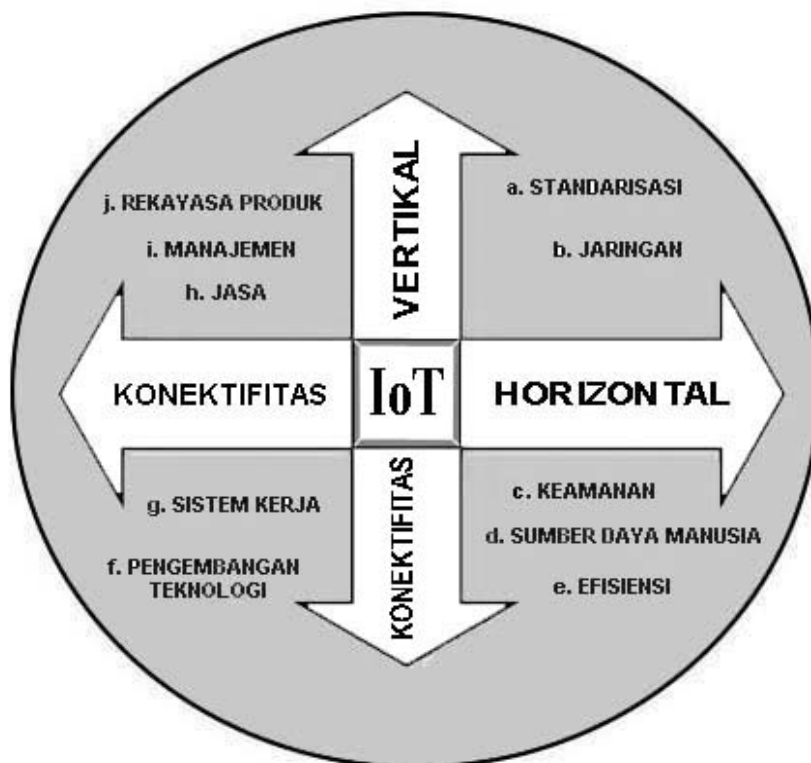
Metode pengajaran pendidikan seni di sekolah harus sejalan dengan tantangan era 4.0 karena ini adalah paparan awal bagi siswa dan untuk menghasilkan generasi berikutnya yang kreatif, inovatif, dan kompeten dalam menggunakan teknologi. Produksi teknik batik di sekolah masih menggunakan metode dan bahan dasar seperti lilin, ikat, dan pewarna. Namun, desain pola produksi dapat diekspos kepada siswa menggunakan media digital untuk membuat sesi belajar lebih menarik dan lebih sedikit memakan waktu dibandingkan dengan metode tradisional pena dan kertas. Proses pembuatan batik dapat ditunjukkan dengan menggunakan video tutorial yang diproduksi oleh guru atau diambil dari internet untuk meningkatkan pembelajaran. Metode pembelajaran ini terlihat untuk mencapai paralel yang objektif dengan teknologi bergerak cepat untuk menghasilkan generasi yang kreatif, inovatif, dan kompeten.

Hasil dan Pembahasan

Istilah era 4.0 secara resmi tampil pada tahun 2011 di negara Jerman, Eropa, tepatnya saat diadakan kegiatan internasional Hannover Fair (Kagermann, Lukas, Wahlster, 2011). Kepentingan besar terkait era 4.0 tersebut dikarenakan adanya kebijakan rencana pembangunan Jerman yang disebut sebagai *High-Tech Strategy 2020*. Pemerintah Jerman menerapkan kebijakan *High-Tech Strategy 2020* bertujuan agar tetap berada di posisi terdepan dalam industri manufaktur (Heng, 2013). Istilah era 4.0 kemudian juga muncul dengan nama berbeda-beda, seperti *Smart Factories*, *Industrial Internet of Things*, *Smart Industry*, *Advanced Manufacturing*, dan istilah lainnya yang mengarah pada perubahan besar di abad ini. Keseluruhannya memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk meningkatkan daya saing industri setiap negara dunia dalam menghadapi pasar dunia yang sangat dinamis. Kondisi ini diakibatkan semakin pesatnya pemanfaatan teknologi digital di berbagai bidang (Prasetyo, 2018).

Dalam perjalanannya, Revolusi Industri di dunia telah mengalami empat kali evolusi perkembangan. Sejak Revolusi Industri pertama (atau Revolusi Industri 1.0), tahun 1784 di Inggris melalui penemuan mesin-mesin produksi seperti mesin uap dan mekanisasi yang mengubah kehidupan manusia dan manufaktur secara besar-besaran. Revolusi Industri 2.0 pada akhir abad ke-19 mengubah mesin bertenaga uap menjadi mesin-mesin produksi bertenaga listrik. Evolusi berikutnya pada Revolusi Industri 3.0 ditandai dengan pemakaian teknologi komputer untuk otomatisasi manufaktur dan internet. Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan perkembangan pesat teknologi sensor, interkoneksi, analisis data dan mengintegrasikan teknologi ke dalam berbagai bidang kehidupan manusia (Davies, 2015).

Berikut di bawah ini adalah konsep Diagram Pembelajaran Batik pada Era 4.0 (gambar 1). Terdiri dari relasi vertikal dan relasi horizontal. Pengertian relasi vertikal adalah pelaku, lingkungan pendukung, termasuk guru, murid, dan pemangku-kepentingan (*stake holder*), sedangkan relasi horizontal adalah hubungan dengan sistem, regulasi yang terkait mendukung pembelajaran batik seperti kurikulum, tata kelola, dan administrasi dengan pemangku (*government*).



Gambar 1 Diagram Pembelajaran Batik pada Era 4.0

Diagram Pembelajaran Batik pada Era 4.0 (gambar 1) adalah abstraksi dari ruang lingkup pembelajaran batik pada era 4.0. Pada relasi horizontal berhubungan erat dengan pelaku, baik pembatik, guru, dan murid, sedangkan relasi vertikal berhubungan dengan teknologi, perangkat pendukung seperti *hardware*, *software*, termasuk sistem. Berikut ini adalah aspek-aspek era 4.0 yang memengaruhi pembelajaran batik.

- a. Standardisasi, yaitu segala usaha menyusun standar dan referensi dalam implementasi era 4.0. Standardisasi dalam proses pembelajaran batik dalam hal ini adalah tolok ukur, metode, tahapan yang baku dalam proses awal hingga akhir. Contoh standardisasi adalah ukuran besar-kecil garis canting, ukuran lebar kain, dan hal lain yang terukur.
- b. Jaringan komunikasi, yaitu ketersediaan perangkat lunak (aplikasi) dan perangkat keras, untuk mendukung pertukaran informasi data yang cepat dan sesuai waktu (*real time*). Pada proses pembelajaran batik pada era 4.0 perlu dukungan aplikasi-aplikasi penciptaan motif batik hingga perangkat pendukung *gadget* (telepon bimbit, komputer, *ipad*. dll). yang membuat proses belajar batik pada era 4.0 semakin mudah (*user friendly*), seperti contoh gambar 2 di bawah.
- c. Keamanan dan kenyamanan, yaitu segala hal yang terkait dengan keamanan dan kenyamanan proses belajar batik kreatif pada era 4.0. Pemakaian batik dingin dan *gutta tamarind*, sebagai tawaran batik yang relatif aman bagi setiap murid dapat dilakukan dalam proses belajar batik pada era 4.0.
- d. Sumber daya manusia, yaitu meliputi usaha transformasi dan sosialisasi sumber daya manusia agar siap menghadapi perubahan era 4.0. Dalam proses pembelajaran batik kreatif pada era 4.0, sumber daya manusia adalah guru, murid-murid dan seluruh pemangku kepentingan (*stake holders*). Perlu dilakukan pelatihan dan sosialisasi mengubah cara pikir (*mind-set*) untuk siap menghadapi era 4.0.
- e. Efisiensi, yaitu segala usaha untuk melakukan efisiensi, reduksi sumber daya (energi, waktu, biaya) di era 4.0. Dalam proses pembelajaran batik kreatif langkah efisiensi adalah menghemat sumber energi seperti api, minyak, dan listrik. Efisiensi waktu adalah memperpendek proses produksi batik kreatif menjadi lebih cepat dalam memperoleh hasil akhir karya batik. Efisiensi biaya adalah pengurangan biaya-biaya produksi batik dari proses sebelumnya yang panjang dan memakan waktu.
- f. Pengembangan teknologi, yaitu segala usaha terkait pengembangan teknologi

Internet of Things (IoT), virtualisasi yang menjadi kunci era 4.0. Dalam proses pembelajaran batik kreatif, pengembang teknologi internet seperti *platform android*, Mac, dan sejenisnya, untuk menghasilkan motif-motif batik kreatif yang mudah dilakukan oleh setiap murid dan guru.

- g. Sistem kerja, yaitu meliputi pengembangan dan penelitian terkait perubahan proses belajar batik kreatif. Dalam proses pembelajaran batik kreatif di tingkat sekolah, sistem kerja penciptaan batik yang perlu diketahui oleh setiap murid, diubah menjadi lebih sederhana, seperti tahapan ide – implementasi – akhir (*finishing*).
- h. Jasa, yaitu segala usaha dalam mengolah data besar (*big data*), menyimpan dan memanfaatkannya bagi proses batik. Pada aspek jasa ini, seluruh informasi, data-data, dapat tersusun dan tersimpan dengan baik di media Youtube, Google Cloud, dan media penyimpanan yang terlindungi dengan baik dan siap dipergunakan kapan pun.
- i. Manajemen dan organisasi, yaitu perubahan dan pengembangan tata kelola dan organisasi karena adanya era 4.0. Dalam proses pembelajaran kreatif batik, tata kelola semakin simpel, sederhana, dan mudah diakses setiap murid dan guru.
- j. Rekrutasi produk, yaitu terkait rekrutasi produk atau layanan terdigitalisasi selama siklus hidupnya (*smart product*). Termasuk dalam bagian ini adalah penciptaan batik fungsional yang sudah dilakukan oleh Balai Besar Kerajinan dan Batik, Yogyakarta oleh Eskani dkk. (2019).

Dalam aspek rekrutasi, dapat dicermati pelaku IoT di Malaysia. Ada dua perangkat lunak yang telah dipraktikkan oleh para desainer Malaysia; *Adobe Illustrator* - untuk membuat vektor pola batik digital dan *Adobe Muse* - untuk membuat antarmuka tata letak aplikasi seluler. *Adobe Illustrator* adalah proses pertama dalam menciptakan desain pola dengan menggunakan penelusuran vektor berbasis IoT. Walaupun demikian, ada banyak cara untuk menghasilkan desain pola batik. Di muka, peneliti atau perancang dapat menghasilkan satu perangkat lunak atau aplikasi seluler untuk menghasilkan pola menggunakan bentuk paling sederhana yang disediakan dalam aplikasi untuk pengguna atau dapat membuat dan menggabungkan pola itu sendiri.

Menurut Roziani Mohd Nasir, pengajar Desain Grafis, UiTM Kelantan, pemahaman terhadap eksistensi aplikasi pada era 4.0 sangat penting. Untuk siswa sekolah dasar, aplikasi seluler sudah menjadi keseharian bagi mereka. Para siswa

dapat mengatur ulang, menggabungkan, dan mengisi warna, bentuk, sementara seluruh sistem sudah disediakan di aplikasi seluler. Ini adalah cara yang sangat efektif untuk menarik siswa sekolah dasar untuk belajar membuat batik pada tahap awal. Mereka akan senang mengetahui jika mereka dapat membuat 'motif batik' sendiri. Ini adalah proses bagi mereka untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui pendekatan aplikasi digital. Anak-anak sangat tertarik pada *gadget*, jadi ini adalah cara terbaik untuk menyalurkan minat mereka terhadap proses pembelajaran melalui aplikasi yang terkait dengan pendidikan mereka (Nasir, *interview*, 2020).

Perkembangan era 4.0 telah memengaruhi banyak bidang termasuk sistem pendidikan karena merupakan dasar dalam menyediakan tenaga kerja masa depan. Dukungan harus diberikan pada sistem pendidikan berbasis IoT untuk memenuhi kebutuhan pasar bagi tenaga kerja di era 4.0. Sistem pendidikan nasional Malaysia harus mengarah pada teknologi digital yang lebih interaktif dan fleksibel dengan mengadakan ruang kelas cerdas untuk pendidikan dasar, menengah, dan atas untuk membangkitkan dan mempertahankan minat belajar siswa sehingga meningkatkan kinerja akademik mereka. Kementerian Pendidikan Malaysia harus menyediakan guru yang cakap dengan memaparkan mereka pada teknologi terbaru dan memberikan kursus yang relevan dengan era 4.0. Guru di sisi lain, harus membekali diri dengan pengetahuan terbaru tentang teknologi informasi dan komunikasi untuk merangkul seluruh murid agar senang dalam proses belajar pada era 4.0.

Berikut ini adalah contoh aplikasi berbasis *android* yang terkait dengan pembelajaran batik pada era 4.0.



a



b



c

Gambar 2 Aplikasi Pembelajaran Batik Kreatif Berbasis Android pada Era 4.0
a. Mari Belajar Mbatik; b. Batik Nusantara; c. Mbatik Yuk

Gambar 2 menunjukkan tiga aplikasi berbasis *android* yang dapat dipergunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran batik pada era 4.0. Ketiga aplikasi tersebut dapat diunduh (*download*) secara gratis atau berbayar dan dapat memperkenalkan kegiatan belajar batik, meliputi sejarah batik, pengenalan motif-motif batik, mewarnai dan mengkomposisi motif batik, hingga pengenalan proses membatik dari tahap awal hingga selesai. Melalui aplikasi berbasis *android* yang dapat dioperasikan di rumah, di berbagai tempat, wawasan setiap siswa juga dapat bertambah dan menyenangkan. Batasan usia pada aplikasi permainan *android* tersebut, pada dasarnya bagi segala usia, dari tingkat dasar hingga atas. Usia awal yang direkomendasikan adalah 12 tahun hingga tidak terbatas.

Simpulan

Paradigma kegiatan proses belajar batik harus akomodatif terhadap perkembangan era 4.0. Kreativitas belajar batik pada era 4.0 terus berkembang

dan berubah (*not as business as usual*), tetapi juga dituntut melakukan transformasi terhadap semangat zaman (*zeitgeist*) 4.0. Kemampuan adaptif ini tentu akan menyelamatkan budaya batik itu sendiri. Analogi evolusi prasejarah raksasa T-rex yang besar, tetapi punah sebab tidak mampu bertahan karena paling besar (*survival by the fittest*), dapat terjadi pada batik. Dengan demikian, kemampuan adaptif (*survival by the fitting*), menyesuaikan diri dengan kondisi alam, lingkungan, dan semangat zaman diharapkan dapat menjaga kontinuitas budaya batik.

Kata kunci dalam adaptasi pada era 4.0 adalah kreativitas. Kemampuan kreatif memaksimalkan potensi pada masa IoT adalah salah satu kata kunci untuk keberlangsungan proses belajar batik. Identifikasi potensi aplikasi media sosial seperti Instagram, Whatsapp, Facebook, YouTube, dan aplikasi lainnya, dapat memudahkan proses pembelajaran batik. Kedekatan subjek belajar, siswa sekolah dasar terhadap media sosial, aplikasi-aplikasi, selanjutnya dapat dimaksimalkan sebagai bagian dari proses belajar batik. Namun, sejumlah kelemahan juga ditemukan pada potensi IoT tersebut, yaitu belum dapat melatih ketrampilan tangan murid untuk terlibat langsung dan menyederhanakan (simplifikasi) proses batik.

Dukungan kemajuan teknologi internet selanjutnya tidak dinihilkan. Kemampuan adaptasi terhadap kemajuan teknologi ini, respons pengguna yang cepat terhadap aplikasi-aplikasi desain, media sosial, layak jadi pertimbangan. Saran yang dapat diberikan dari tulisan ini adalah mengubah cara pikir (*mind-set*) para pembelajar batik yang konvensional, untuk lebih adaptif terhadap kemajuan teknologi pada era 4.0. Kemampuan mengubah cara pikir (*mind-set*) diharapkan melahirkan karya-karya kreatif di bidang batik, baik dalam proses pembelajaran maupun produk akhir batik akhir sebagai artefak budaya.

Prediksi agar akademisi untuk meningkatkan kerja sama dengan industri manufaktur batik, pola kerja sama antara dunia pendidikan dan industri batik di luar sekolah sangat diperlukan untuk mempercepat realisasi era industri 4.0. Kondisi ini sangat memerlukan perhatian di dunia pendidikan terutama di negara-negara berkembang agar segera tanggap terhadap perubahan yang terjadi dan mempersiapkan sumber daya manusia bagi guru, murid, dan seluruh pemangku kepentingan untuk siap menghadapi era 4.0.

Referensi

- Bonekamp, L., Sure, M. 2015. "Consequences of industry 4.0 on Human Labour and Work Organisation". *Journal of Business and Media Psychology*, No.6, 33-40.
- Cachia, R., Ferrari, A., Punie, Y. 2010. "Creative Learning and Innovative Teaching". *Final Report on the Study on Creativity and Innovation in Education in the EU Member States*. DOI: 10.2791/52913.
- Eskani, I.N., Haerudin A., Setiawan, J., Lestari, D.W., Isnaini, Astuti, W. 2019. "Batik Fungsional Sebagai Salah Satu Strategi Pengembangan Industri Batik dalam Memasuki Era Industri 4.0.". *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik*, 28 Oktober 2019, Yogyakarta.
- Davies, R. 2015. *Industry 4.0 Digitalisation for Productivity and Growth*. Retrieved from [https://europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2015/568337/EPRS_BRI\(2015\)568337_EN.pdf](https://europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2015/568337/EPRS_BRI(2015)568337_EN.pdf), on 19th Mei 2020.7.
- Drath, R., Horch, A. 2014. "Industrie 4.0: Hit or Hype? [industry forum]". *IEEE industrial electronics magazine*, 8(2), 56-58.
- Heng, S. 2013. *Industry 4.0: Upgrading of Germany's Industrial Capabilities on the Horizon*. Retrieved from <https://ssrn.com/abstract=2656608>, on 20th Mei 2020.
- Kagermann, H., Lukas, W.D., Wahlster, W. 2011. *Industrie 4.0: Mit dem Internet der Dinge auf dem Weg zur 4. Industriellen Revolution*. Retrieved from <http://www.vdinachrichten.com/Technik-Gesellschaft/Industrie-4.0-Mit-Internet-Dinge-Weg-4-indutriellen-Revolution>, on 20th Mei 2020.
- Lase, D. 2019. "Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0". *Jurnal Sunderman JCTES*, <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>.
- Lucas, B. 2015. Creative Learning in Schools: What it is and why it Matters a Rapid Evidence Scan. <https://www.researchgate.net/publication/312039075>.
- Prasetyo, H., Sutopo, W. 2018. "Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset". *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 13(1) 17-26.
- Qin, J., Liu, Y., Grosvenor, R. 2016. "A Categorical Framework of Manufacturing for industry 4.0 and Beyond". *Procedia CIRP*, Vol. 52, 173-178.
- Syahril, I. 2020. "Transformasi Guru dan Pemimpin Sekolah". *Harian Kompas*, 29 Mei 2020.

Sumber lain:

www.nadinegara.com/uncategorized/revolusi-industri-4-0-dalam-pendidikan/#
retrieved February 21, 2019.

www.bharian.com.my, retrieved June 4, 2020 -11.50am.

Astroawani.com/berita-malaysia/sistem-pendidikan-mesti-seiring-dengan-ir-4-0-rafidah

retrieved October 26, 2019 – 8.35am.

Norsafida Binti Saedon, SMK Bandar Sungai Buaya, 48010 Rawang, Selangor

Interview Mei 15, 2020 -10.30am.

Roziani Mohd Nasir, Lecturer in Graphic Design, FSSR, UiTM Kelantan, interview
Mei 12, 2020 -2.30pm.

Dr. Drs. Farid Abdullah, M.Sn. adalah staf edukatif pada Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat. Pendidikan S-1 FSRD, ITB; S-2 Magister Desain, ITB; S-3 Ilmu Budaya, Universitas Indonesia. Bidang keahlian adalah sejarah seni, sejarah batik, kriya, dan desain. Menulis buku *Indonesia Indah, Sejarah Tekstil, Teknik Produksi Rajut dan Bordir*, serta *Sejarah Seni Rupa Barat*. Aktif mengikuti konferensi, seminar, penelitian, dan menulis di media massa seperti *Pikiran Rakyat*.

Aneeza Mohd Adnan, M.D. adalah pensyarah pada Textile Department, Faculty of Art and Design, University Technology Mara (UiTM), Kelantan, Malaysia. Memperoleh pendidikan Diploma di Textile Design, UiTM; Bach. Hons Textile Design, UiTM; dan Master Design Technology UiTM. Bidang keahlian adalah Metodologi Desain, *Weaving and Fiber Art*, dan *Decorative Textile Design in Resist and Printing*. Aktif meneliti di bidang tekstil dan mengikuti sejumlah pameran seni tekstil, serat, dan batik di Malaysia, Indonesia, Korea, dan Thailand.

Ira Adriati

Program Studi Seni Rupa, FSRD, ITB, Bandung

E-mail: ira.adriati@gmail.com

Irma Damajanti

Program Studi Seni Rupa FSRD ITB, Bandung

E-mail: irmadamajanti23@gmail.com

Willy Himawan

Program Studi Seni Rupa, FSRD, ITB, Bandung

E-mail: willyhim1302@gmail.com

AKTUALISASI DIRI PEREMPUAN PERUPA INDONESIA DALAM PANDEMI COVID-19

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 di Indonesia sangat berdampak di bidang sosial, budaya, ekonomi, termasuk kegiatan di medan sosial seni rupa di Indonesia. Kegiatan pameran, yang merupakan aktivitas utama untuk mengaktualisasikan diri perempuan perupa Indonesia, tidak dapat dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji proses aktualisasi diri perempuan perupa Indonesia selama masa pandemi ini. Perempuan perupa yang menjadi subjek penelitian ini adalah Erica Hestu Wahyuni, Ni Nyoman Sani, Ajeng Martia Saputri, dan Prajna Deviandra Wirata. Perempuan perupa tersebut berasal dari rentang usia yang berbeda, memiliki akun Instagram (IG) yang aktif. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari akun IG mereka. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Teori yang digunakan adalah teori aktualisasi diri dari Abraham Maslow dan Teori Distribusi dari Hans van Mannen. Keempat perempuan perupa sampel tersebut merespons situasi ini dengan kreatif memilih tetap aktif memublikasikan karya dalam akun IG. Erica tidak saja menampilkan karya-karya lukisnya, tetapi menampilkan produk masker yang diproduksinya. Ni Yoman Sani menampilkan perubahan *subject matter* pada periode pandemik ini. Ajeng meluncurkan produk kerajinannya dengan identitas karya sebelumnya. Prajna memadukan antara karya lama dengan karya baru serta menuliskan *quotes* dalam setiap karya. Konsistensi menampilkan kerja kreatif mereka dan kejelian memilih media daring menjadi kunci untuk tetap mengaktualisasikan diri. Selain itu, nilai estetis karya tetap mereka dipertahankan.

Kata kunci: aktualisasi diri, Instagram, perempuan perupa, pandemi, COVID-19

Pendahuluan

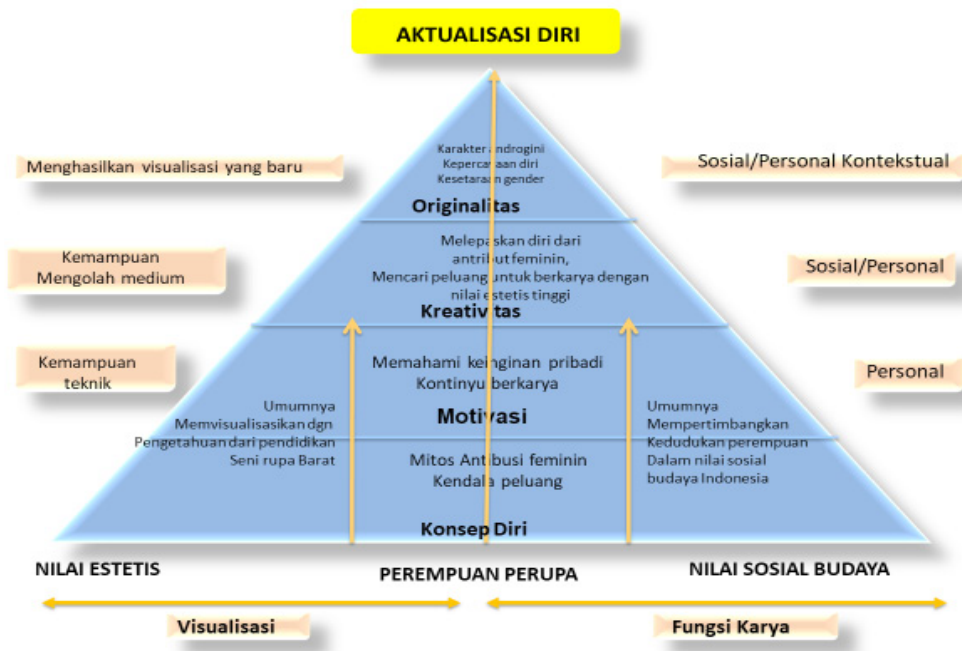
Merujuk pada pandangan psikologi humanistik yang menekankan nilai positif manusia, perempuan juga membutuhkan aktualisasi diri yang seoptimal mungkin demi pengembangan dirinya; sesuatu yang pada akhirnya juga berdampak positif pada pengembangan umat manusia secara umum (Poerwandari, 1995:314). Berdasarkan pemikiran tersebut, perempuan berdasarkan fitrahnya memiliki keinginan untuk mengaktualisasikan diri di berbagai bidang, salah satunya adalah menjadi perempuan perupa. Keberadaan perempuan perupa Indonesia telah tercatat sejak era Kartini Bersaudara pada tahun 1800-an. Trijoto Abdullah, perempuan pematung adik Basoeki Abdullah yang membuat patung salah satunya tugu AURI (Angkatan Udara Republik Indonesia) (Adriati, 2007:4) merupakan perempuan pematung yang tidak dikenal luas, padahal beliau telah mengaktualisasikan diri sebagai pematung pada era tahun 1950-an (Bianpone, 2007:250). Dalam penulisan sejarah seni rupa Indonesia masih banyak perempuan perupa yang belum mencatatkan proses aktualisasi diri mereka.

Situasi pandemi Covid-19 merupakan situasi luar biasa yang menyebabkan perubahan perilaku dalam masyarakat. Termasuk masyarakat dalam lingkungan medan sosial seni rupa. Salah satu perubahan yang mencolok adalah keterbatasan memublikasikan karya seni baik di ruang pameran galeri maupun ruang alternatif lainnya. Penelitian ini menganalisis proses aktualisasi diri perempuan perupa Indonesia dalam situasi pandemi Covid-19. Sampel dalam penelitian ini adalah Ni Nyoman Sani, Erica Hestu Wahyuni, Prajna, dan Ajeng Martina. Keempat perempuan perupa tersebut berasal dari rentang usia kelahiran tahun 1970-an hingga kelahiran tahun 1990-an. Keempat perempuan perupa tersebut merupakan perempuan perupa yang memiliki media sosial Instagram (IG). Hal ini untuk melihat bagaimana perempuan perupa tersebut mengikuti perkembangan teknologi digital dan terhubung secara global.

Teori dan Metodologi

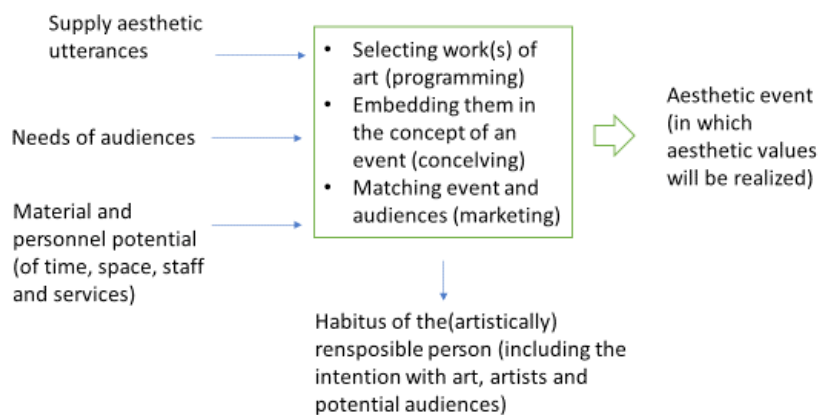
Penelitian ini menggunakan beberapa teori, yaitu teori aktualisasi diri dari Abraham Maslow yang kemudian sudah diolah menjadi proses aktualisasi perempuan perupa Indonesia dalam disertasi Adriati 2010. Teori lain yang digunakan adalah teori *The Primary Process of Art Distribution* dari Hans van Manen 2009.

Melalui bagan Proses Aktualisasi Diri Perempuan Perupa terlihat tahapan proses mencapai aktualisasi diri. Perempuan perupa menentukan konsep diri mereka sebagai perupa, dilanjutkan dengan motivasi, kreativitas, hingga akhirnya menemukan originalitas. Di sisi lain mereka mengasah kemampuan teknik, kemampuan mengolah medium, hingga menemukan visualisasi yang khas milik mereka atau idiolek dari masing-masing perupa. Di bagian lain mereka menentukan tema yang akan divisualisasikan. Proses tersebut yang terjadi dalam personal perempuan perupa.



Gambar 1 Proses Aktualisasi Diri Perempuan Perupa
 Sumber: Adriati, 2010

Karya-karya yang mereka hasilkan kemudian dipublikasikan atau didistribusikan dalam medan sosial seni rupa. Umumnya karya-karya mereka didistribusikan atau dipamerkan di galeri-galeri dan ruang publik lainnya. Berdasarkan teori Hans van Mannen dijelaskan bahwa proses distribusi tersebut sangat bergantung pada pengaturan dari penyelenggara/*progammer* kegiatan setelah menganalisis audiens atau apresiator yang menghadiri kegiatan tersebut. Melalui teori tersebut, karya perempuan perupa dapat dipamerkan seandainya sesuai dengan kebutuhan audiens. Kondisi tersebut seringkali mengakibatkan karya-karya perempuan perupa terpinggirkan.



Gambar 2 Proses Utama dari Distribusi Karya Seni
Sumber: Mannen, 2009

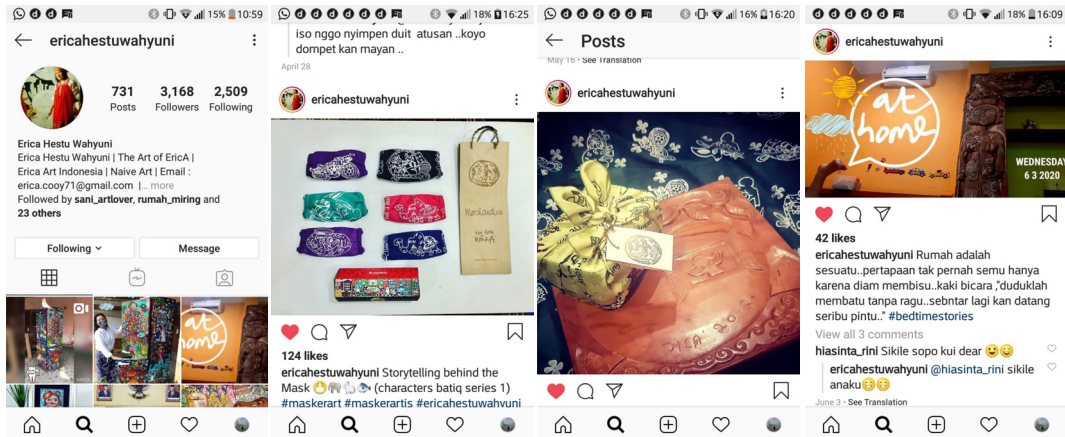
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pustaka dan arsip, khususnya mengambil data dari sosial media Instagram (IG) yang dimiliki oleh perempuan perupa sampel.

Hasil dan Pembahasan

Perempuan perupa sampel penelitian ini adalah Ni Nyoman Sani, Erica Hestu, Ajeng Martina, dan Prajna. Erica Hestu Wahyuni adalah perempuan perupa kelahiran Yogyakarta, 1971, menempuh Pendidikan di Institut Seni Yogyakarta dan Surikov Intitute of Art Russia. Ni Nyoman Sani merupakan perempuan perupa kelahiran Bali, 10 Agustus 1975 yang memperoleh pendidikan di Institut Seni Indonesia Bali. Dikenal melalui karya-karya lukisnya. Ajeng Martia Saputri perempuan kelahiran Semarang, 30 Desember 1992 menempuh Pendidikan pada Program Studi Seni Rupa, Institut Teknologi Bandung. Prajna Dewantara Wirata perempuan kelahiran 14 Agustus 1992, menempuh pendidikan pada Program Studi Seni Rupa, Institut Teknologi Bandung.

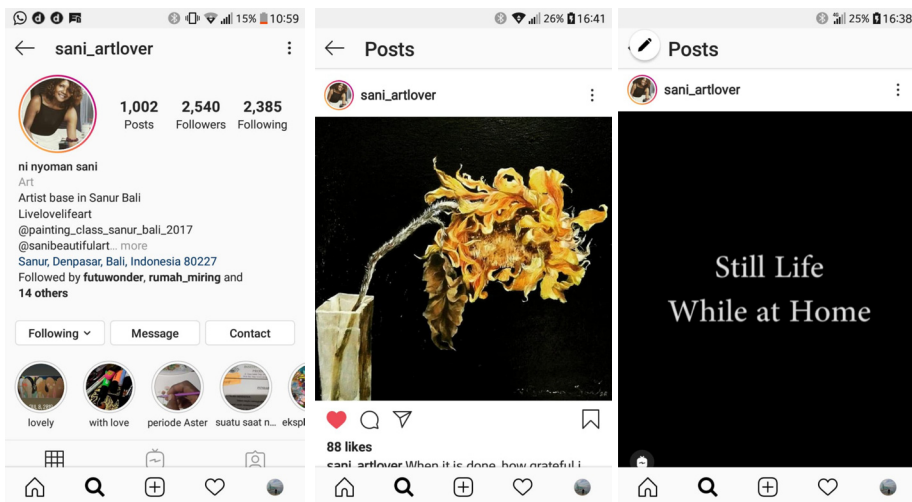
Perempuan perupa sampel tersebut memiliki prestasi dalam bidang seni rupa. Karya-karya Erica Hestu menjadi koleksi dari berbagai kolektor dengan ciri khas karya dengan visualisasi naif layaknya karya anak-anak. Jika menggunakan teori aktualisasi, Erica Hestu Wahyuni telah sampai pada puncak aktualisasi diri. Karya-karyanya telah memperlihatkan kekhasannya atau dia telah memiliki ideoleknya sendiri. Di medan sosial seni rupa, karya-karyanya telah memiliki audiensnya tersendiri sehingga sering mengikuti pameran-pameran baik di dalam negeri maupun di luar negeri.

Pada situasi pandemi Covid-19 ini dia memanfaatkan media sosial IG secara optimal. Erica selalu memublikasikan karya-karya bersamaan dengan kampanye berkaitan dengan prosedur penggunaan masker selama pandemi ini. Di sisi lain dia membuat keragaman produk, yaitu membuat produk-produk fungsional seperti masker, kotak makanan, serta membuat kue kering menjelang perayaan Lebaran.



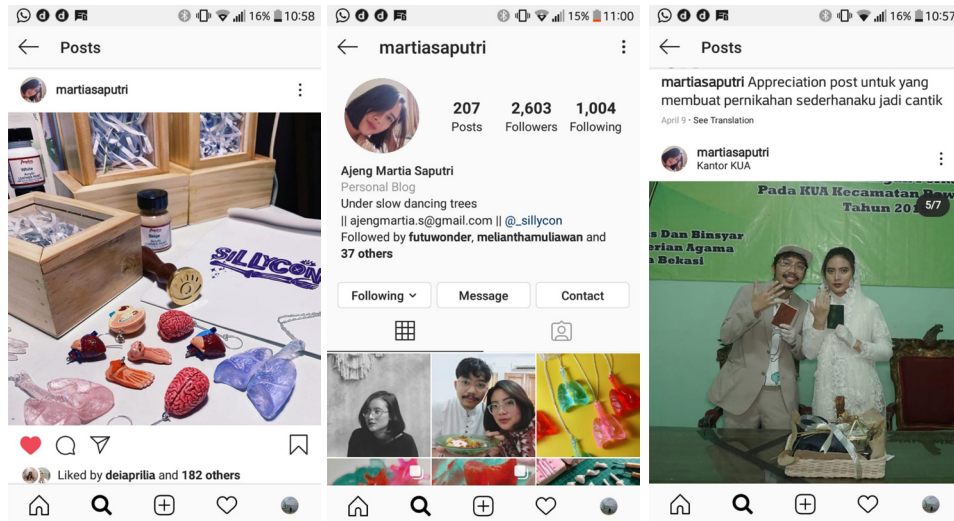
Gambar 3 IG Erica Hestu Wahyuni
Sumber: IG Erica Hestu Wahyuni

Ni Nyoman Sani selama ini aktif di IG-nya, dalam situasi pandemi Covid-19 dia justru mengganti subjek lukisannya dari tema figur-figur perempuan menjadi *still-life* buah-buahan dan bunga. Sani memanfaatkan media IG untuk memberikan penjelasan atau *talk-show* berkaitan dengan karya-karya barunya. Hal itu mendekatkan posisi seniman dengan audiensnya.



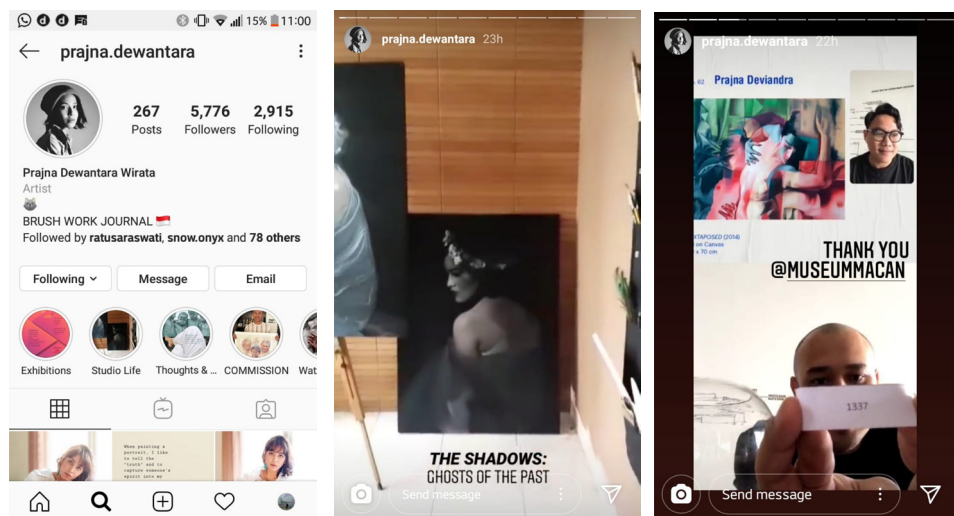
Gambar 4 IG Ni Nyoman Sani
Sumber: IG Ni Nyoman Sani

Ajeng Martia Saputri pada saat pandemi Covid-19 memperkenalkan produk kriya yang diambil dari karyanya. Ia membuat organ-organ tubuh manusia yang dibuat dari resin untuk digunakan sebagai kalung. Pada saat pandemi, Ajeng melangsungkan pernikahannya.



Gambar 5 IG Ajeng Martia Saputri
Sumber: IG Ajeng Martia Saputri

Prajna Dewantara Wirata aktif menggunakan akun IG-nya untuk memublikasikan karya-karya dan aktivitasnya. Dia juga menggunakan IG story dalam memaparkan karya-karya sebelumnya. Dalam situasi ini dia bekerja sama dengan Museum MACAN bergabung dalam kegiatan Arisan Artis sehingga karyanya dapat terjual/didistribusikan kepada kolektor.



Gambar 6 IG Prajna Dewantara
Sumber: IG Prajna Dewantara

Pemaparan tersebut memperlihatkan bahwa beberapa perupa seperti Erica yang telah berada di puncak aktualisasi dirinya, kembali mencari ruang aktualisasi baru dengan menjual produk selain karya seninya, meskipun dia masih menggunakan karya-karyanya menjadi bagian dari produk kriya yang dijualnya. Sebagai contoh dia menjual produk masker dengan menggunakan lukisan atau ikon-ikon khas karya Erica. Demikian pula produk kuenya dikemas sedemikian rupa sehingga tetap menggunakan produk dengan lukisan karya Erica, yaitu membungkus keler kue dengan bandana bermotif lukisannya.

Erica menjadi salah satu contoh perempuan perupa yang memiliki kreativitas tinggi untuk membuat diversifikasi produknya. Dia tidak pernah merasa puas dengan pencapaiannya sehingga memikirkan bentuk aktualisasi diri selain dari karya seni yang selama ini dikenal orang. Dari segi ekonomis, dia cermat melihat pasar dalam kondisi pandemi ini cukup sulit kolektor membelanjakan dananya untuk membeli karya seni karena perekonomian yang menurun. Erica mampu mempertahankan kesinambungan keuangannya dengan membuat produk-produk kriya yang terjangkau.

Ni Nyoman Sani menjadi perempuan perupa yang berani mengubah idiolek atau ciri khas dirinya dengan kembali melukis objek-objek keseharian dalam *still-life*. Dengan kemampuan tekniknya yang tinggi, dia mampu memperlihatkan keunikan dari karya lukis dengan objek barunya. Dia mengontraskan objek dengan latar belakang yang hitam sehingga terlihat unik dan lebih dramatis.

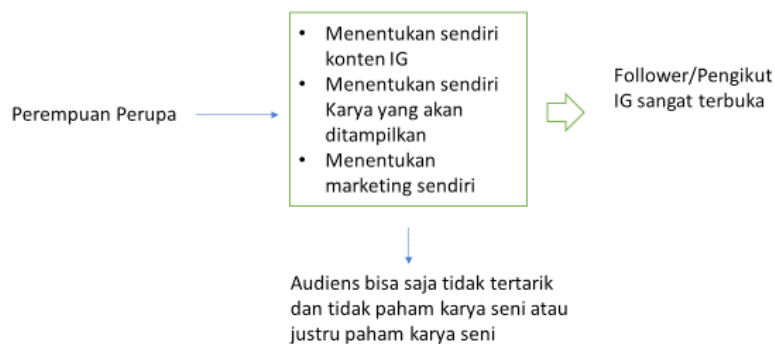
Sani tidak masuk ke wilayah kriya atau diversifikasi produk, tetapi dia mencoba membuat video dirinya yang menjelaskan karya-karya terbarunya. Hal ini mendekatkan dia dengan audiensnya. Di sisi lain dalam IG-nya dia memperlihatkan tahapan-tahapan proses melukisnya sehingga secara tidak langsung dia telah mengedukasi audiens untuk mempelajari teknik melukisnya.

Ajeng dalam situasi pandemi ini sepertinya tidak berambisi untuk membuat karya-karya seni yang layak dipamerkan atau mengikuti kompetisi seni rupa. Dia mengembangkan produk kriya dari objek-objek karyanya selama ini, yaitu organ tubuh manusia. Dia membuat organ tubuh dengan beragam warna-warni sehingga berkesan lucu. Kemudian dia menjadikannya sebagai gantungan kunci atau sebagai kalung.

Prajna sangat konsisten memperkenalkan karya-karyanya melalui IG. Dia berulang kali memperlihatkan karya-karya lama dan barunya. Dalam situasi pandemi, Prajna tidak mengubah gaya visualisasi karyanya. Meskipun demikian, IG-nya tidak terfokus untuk memublikasikan karyanya, melainkan berbaur dengan

ekspresinya sebagai personal. Prajna merupakan perupa yang memanfaatkan fasilitas IG Story yang berdurasi 24 jam. Berbaur antara pengalaman personal dengan publikasi karya-karyanya. Melalui IG Story-nya orang dapat mengetahui bahwa dia mengikuti kegiatan arisan karya di Museum MACAN. Karyanya kemudian dimiliki oleh kolektor. Secara detail Prajna menjelaskan bagaimana karyanya yang berhasil dimiliki kolektor, dikemas, kemudian siap dikirim. Bagaimana dia mendeskripsikan proses tersebut secara tidak langsung pengikut IG-nya merasa dekat dengan kehidupan senimannya.

Berdasarkan semua aktivitas perempuan perupa sampel, jika dianalisis dengan menggunakan bagan Van Mannen (2009) terlihat pergeseran posisi *programming* tidak lagi bergantung kepada seseorang atau lembaga tertentu, tetapi ada di tangan perempuan perupa tersebut. Hal ini di satu sisi sangat menguntungkan bagi perempuan perupa karena mereka memiliki kuasa dalam mengorganisasi IG personal mereka. Di sisi lain mereka tidak dapat memfokuskan audiensnya, artinya pengikut atau audiensnya sangat acak dan belum tentu mereka senang atau penikmat karya seniman tersebut. Keuntungan lain dari segi *marketing* perupa dapat langsung bertemu dengan konsumen atau kolektor tanpa ada pemotongan dari pihak ruang pamer atau galeri. Hanya saja mereka harus melengkapi diri dengan keterampilan manajerial dan *marketing*.



Gambar 7 Perubahan Peran Perempuan Perupa dalam Proses Distribusi
Sumber: Penulis

Simpulan

Simpulan yang dapat diambil dari proses analisis memperlihatkan bahwa perempuan perupa tersebut tidak terkendala dengan situasi pandemi Covid-19. Mereka telah menyadari situasi pada era digital sehingga telah memiliki akun IG

sebelum terjadi pandemi sehingga ketika terjadi pembatasan, mereka langsung mengalihkan distribusi menjadi *online*. Keuntungan lain mereka tidak bergantung pada *programmer* atau pemilik ruang publik karena mereka dapat mengatur atau memajemen dirinya sendiri. Bagi perkembangan sejarah seni rupa Indonesia, situasi ini memberikan kesempatan bagi perempuan untuk mengaktualisasikan diri di dunia maya/global tanpa ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan.

Referensi

- Adriati, I. 2007. *Mencari Perempuan Perupa Dunia*. Bandung: Petik.
- . 2010. "Aktualisasi Diri Perempuan Perupa Indonesia". *Disertasi*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Bianpone, C. et.al. 2007. *Indonesian Women Artists: The Curtain Opens*. Jakarta: Yayasan Seni Rupa Indonesia.
- Mannen, H. 2009. *How to Study Art Worlds: on the social functioning of aesthetic values*. Amsterdam: Amsterdam university Press.
- Poerwandari, E.K. dalam Sadli. 1995. *Aspirasi Perempuan Bekerja dan Aktualisasinya*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Dr. Ira Adriati, M.Sn., lahir di Bandung, 23 September 1970. Menyelesaikan Pendidikan S-1 Seni Murni, FSRD, ITB – *cum laude* (1994); S-2 Magister Seni Rupa FSRD, ITB (1997); dan S-3 Ilmu Doktor Seni FSRD, ITB – *cum laude* (2010). Menjadi staf Pengajar Prodi Seni Rupa, FSRD, ITB 1995 – saat ini. Beberapa buku dan kegiatan penelitian yang telah ditulis adalah *Kajian Estetika Budaya Bahari Nusantara* (2016), *Perahu Sunda* (2005), *Mencari Perempuan Perupa Indonesia* (2007), *Lentera Makna: Seni Rupa di Mata Perempuan Pengajar* (2017), *Perempuan Hari Ini: Peran dan Keseharian dalam Budaya Visual Indonesia* (2017), *Tapak Seni Rupa Nusantara* (2019), *Jelajah Seni Nusantara:Cirebon* (2019), *Therapeutic Art* (2019), dan *Wellbeing Dech* (2020).

Dr. Irma Damajanti, M.Sn., lahir di Bandung, 23 November 1970. Memperoleh gelar Sarjana Seni, *cum laude* (1994), Magister Seni (1999), dan Doktor Ilmu Seni (2015) di Institut Teknologi Bandung. Mengajar di Program Studi Seni Rupa, ITB. Mengikuti pelatihan Theoretical Museology di Reinwardt Academy, Belanda (1997), dan menjadi trainer 7 Habits of Highly Effective People Signature berlisensi dari Franklin Covey Organization Service (2012). Menjadi fasilitator dan anggota tim penyusun materi *soft skills training* "Strategi Menjadi Pribadi Efektif (SMPE)" untuk mahasiswa baru ITB. Karya

tulis yang sudah terbit antara lain buku *Psikologi Seni* (2006), dan “Reading The Personal Aesthetic Codes of Heri Dono” dalam buku *The World and I: Heri Dono’s Art Odyssey* (2014), *Lentera Makna: Seni Rupa di Mata Perempuan Pengajar* (2017), *Therapeutic Art* (2019), dan *Wellbeing Dech* (2020).

Dr. Willy Himawan, M.Sn. lahir di Denpasar, 13 Februari 1983, saat ini tinggal di Bandung. Willy menyelesaikan pendidikan S-1, S-2, dan S-3 (*cum laude*) di ITB. Mengajar di Program Studi Seni Rupa, FSRD, ITB dan tergabung dalam Kelompok Keilmuan Seni Rupa ITB. Selain mengajar, Willy yang asli Bali juga aktif berpameran di dalam dan luar negeri sejak 2002 hingga kini. Beberapa karyanya telah dikoleksi oleh seperti, Museum GAFA of Guangzhou, Ratchadamnoen Contemporary Art Centre di Thailand, ASEAN COCI, Grand Indonesia Kempinsky, dan Museum ARMA Bali.

KARNAVAL FESYEN SEBAGAI PEMBANGUN SEMANGAT KEBANGSAAN

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk menjelaskan konsep dan eksekusi perhelatan fesyen kelas dunia, yang tema dan penyajiannya selalu menawarkan semangat kebangsaan, yakni Jember Fashion Carnaval (JFC). Objek material yang ditelaah adalah JFC-15 Revival (2016), JFC-16 Victory: Unity and Diversity (2017), JFC-17 Asia Light (2018), dan JFC-18 Tribal Grandeur (2019). Adapun objek formal yang digunakan untuk membedah persoalan adalah fenomenologi. Hasil kajian menunjukkan bahwa semangat kebangsaan selalu melandasi tema yang diusung JFC. Tema ini kemudian dieksekusi dengan serangkaian kegiatan kurasi karya, dari *prefactum* hingga *postfactum*. Hasilnya adalah penyajian karya JFC di *runway* terpanjang di dunia tidak saja bernilai estetik, tetapi juga ada nilai kebangsaan yang melekat di balik setiap karya yang disajikan.

Kata kunci: JFC, kebangsaan, *prefactum*, *postfactum*

Pendahuluan

Tulisan ini didasarkan pada fakta empirik bahwa perhelatan fesyen tahunan di Jember Fashion Carnival (JFC) selalu menawarkan kebaruan, baik dari sisi tema, teknik yang digunakan untuk mewujudkan karya, maupun materi dan wujud karya (fesyen) yang dikarnavalkan. Meski demikian, ada dua pola yang relatif tetap, yaitu konsep tema yang diusung serta model kurasi karya dan perhelatannya.

Konsep tema JFC selalu menghadirkan keragaman nilai budaya bangsa dan segenap potensi sumber daya alam Indonesia. Lewat tema ini JFC hendak menegaskan bahwa karnaval yang dibangunnya bukan semata fesyen yang tanpa makna, tetapi ada semangat kebangsaan di dalamnya, semangat dalam mempertahankan, membangun, dan mengisi kemerdekaan agar bangsa Indonesia mampu bersaing dengan negara lain.

Tumbuhnya keasadaran membangun semangat kebangsaan melalui karnaval fesyen tentu melalui proses penjelajahan ruang dan waktu tentang keindonesiaan yang kreatif. JFC tentu sadar betul bahwa sepanjang sejarahnya bangsa Indonesia adalah bangsa yang cerdas dalam mengelola pengaruh budaya dari luar dan meramunya menjadi budayanya sendiri berdasarkan *original cultural substratum*, yakni landasan asli jati diri bangsa. Kecerdasan dalam meramu seperti inilah yang menjadi salah satu kematangan JFC dalam mengemas karnavalnya. Meminjam istilah Pranarka yang dikutip Wahyono (2007:68), JFC telah memiliki budaya dasar sebagaimana bangsa ini bangsa ini, yakni sikap kritis yang didukung oleh daya sintesis dan daya akulturasi yang kuat. Proposisi ini cukup mendasar karena JFC mampu menyintesis keragaman budaya Nusantara dan dunia dalam satu wadah *fashion carnival*.

Fenomena kebangsaan yang digagas JFC inilah yang kemudian membedakan dengan karnaval di kota lain yang cenderung lokalistik, kurang mengindonesia, apalagi mendunia. Karnaval dari kota lain dapat saja meniru tema JFC, *carnival costume style* JFC, ataupun bentuk penyajian karya di *runway* ala JFC, tetapi tidak akan mampu menghadirkan “roh” semangat kebangsaan sebagaimana yang dibangun JFC, tanpa memahami bagaimana JFC mengonstruksi dan mengeksekusi tema sehingga menjadi karnaval fesyen berkelas dunia.

Sehubungan dengan hal tersebut, tulisan ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan harapan karnaval di kota lain dapat mengembangkan dengan kreatif tema kebangsaan dan mengeksekusinya dengan profesional sehingga bisa menghadirkan karnaval berkelas dunia. Apakah kemudian karya fesyen yang dibangun dalam karnaval itu menjadi sarana komunikasi (Barnard,

2007:39) dan menjadi kode sosial (Priandono, 2014:64) dari konstruksi identitas masyarakat tradisonal, modern, atau *postmodern* sebagaimana dipahami Subandi (2007:243) adalah soal lain karena semangat kebangsaan di atas itu semua.

Teori dan Metodologi

L.B. Moerdani dalam bukunya *Menegakkan Persatuan dan Kesatuan Bangsa* (1991) sebagaimana dikutip oleh Wahyono (2007:69-70) menjelaskan ada tiga pilar yang harus dihayati dan diwujudkan secara keseluruhan agar tumbuh kesadaran berbangsa dan bernegara yang kokoh dan bulat, yakni rasa kebangsaan, paham kebangsaan, dan semangat kebangsaan. Rasa kebangsaan adalah kesadaran bangsa yang tumbuh secara alamiah dalam diri orang seorang karena kebersamaan sosial yang berkembang dari kebudayaan, sejarah, dan aspirasi perjuangan. Rasionalisasi rasa kebangsaan akan melahirkan paham kebangsaan, yaitu pikiran-pikiran nasional tentang hakikat dan cita-cita kehidupan dan perjuangan yang menjadi ciri khas bangsa itu. Selanjutnya, rasa kebangsaan dan paham kebangsaan secara bersama-sama akan mengobarkan semangat kebangsaan yang merupakan tekad dari seluruh masyarakat bangsa itu untuk melawan semua ancaman dan rela berkorban bagi kepentingan bangsa dan negara. Dari pandangan ini dapat dikatakan bahwa semangat kebangsaan hadir karena digerakkan oleh dua hal, yaitu rasa kebangsaan dan paham kebangsaan. Pandangan ini cukup relevan digunakan sebagai kerangka teori dalam membahas topik tulisan ini sebagaimana tergambar dalam kerangka teori berikut.



Gambar 1 Kerangka Teori Penggerak Semangat Kebangsaan JFC
(Diolah dari Moerdani, 1991)

Berangkat dari gambar 1 dapat dijelaskan bahwa semangat kebangsaan JFC dapat ditelusuri dari dua sisi penggerakannya, yakni rasa kebangsaan dan paham kebangsaan JFC. Untuk menggali hal tersebut, penulis melakukan riset tentang JFC sejak tahun 2016, yakni JFC-15 *Revival*, JFC-16 *Unity and Diversity* (2017), JFC-17 *Asia Light* (2018), dan JFC-18 *Tribal Grandeur* (2019). Penelitian dilakukan sambil mendampingi mahasiswa yang melakukan Praktik Kerja Profesi di JFC sekaligus sebagai *talent* JFC.

Penelitian terfokus pada model kurasi JFC sehingga JFC menjelma menjadi karnaval fesyen terbaik ketiga dunia dan nomor satu se-Asia. Adapun salah satu data penelitian yang terkait dengan tulisan ini adalah data khusus tentang tema JFC serta penyajiannya di *runway* yang penuh dengan nilai-nilai kebangsaan. Data ini diperoleh melalui riset di lapangan dengan pendekatan fenomenologi yang menempatkan objek kajian pada situasi alami (Brouwer, 1984:3-4; Creswell, 1998:15), wawancara, dan studi literatur.

Hasil dan Pembahasan

JFC adalah Dynand Fariz, dan Dynand Fariz adalah JFC. Pernyataan ini cukup mendasar karena JFC tidak bisa lepas dari pengagasnya, yakni almarhum Dynand Fariz. Oleh sebab itu, penggalian terhadap semangat kebangsaan JFC mau tidak mau harus merujuk pada sosok Dynand Fariz. Semangat kebangsaan JFC ini bisa ditelusuri dari rasa kebangsaan dan paham kebangsaan dari diri Dynand Fariz.

Merunut pada definisi rasa kebangsaan dari Moerdani, rasa kebangsaan dalam konteks ini dapat diartikan sebagai kesadaran JFC yang tumbuh secara alamiah dalam diri Dynand Fariz karena merasakan adanya kebersamaan sosial yang berkembang dari kebudayaan, sejarah, dan aspirasi perjuangan bangsa Indonesia. Adapun paham kebangsaan JFC adalah rasionalisasi dari rasa kebangsaan Dynand Fariz dalam bentuk gagasannya tentang keindonesiaan dan cita-cita bangsa Indonesia.

Paham kebangsaan sebagai kristalisasi dari rasa kebangsaan ini dalam konteks JFC oleh Dynand Fariz diaplikasikan secara kreatif salah satunya dalam bentuk pilihan tema JFC. Setiap tahun, tema ini selalu berbeda karena dirancang untuk merespons realitas yang dihadapi bangsa Indonesia.

JFC-15 (2016) mengusung tema *Revival* (kebangkitan). Kebangkitan yang dimaksud adalah rasa dan sikap nasionalisme sehingga dari sektor apa pun Indonesia harus bangkit dari keterpurukan. Tema ini kemudian diejawantahkan

dalam sepuluh defile yang merepresentasikan kebangkitan tersebut, yakni Garuda, Refugees, Olympic, Hortus, Chandelier, Woods, Ocean, Technocyber, Paradisaea, dan Barong. Defile Garuda tampak jelas merepresentasikan kebangkitan akan sikap nasionalisme terhadap bangsa. Kebangkitan di sektor budaya diwakili oleh Barong, teknologi oleh Technocyber, kelestarian hutan oleh Hortus, Wood, dan Refugees. Kebangkitan kelautan diwakili oleh defile oleh Oceans dan fauna oleh Paradisaea. Adapun kebangkitan di dunia olah raga diwakili oleh defile Olympic, sedangkan nyala api kebangkitan disimbolkan dengan defile Chandelier.

Tema kebangsaan selanjutnya tampak pada JFC-16 yang mengusung tema 'Victory Unity in Diversity'. Tema ini melambangkan kemenangan atas keberhasilan bangsa Indonesia menyatukan berbagai perbedaan dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia (Bhinneka Tunggal Ika). Tema ini juga melambangkan kemenangan Indonesia atas diraihnya *best national costume* karya JFC, baik dalam kategori *male* maupun *female peagant* di berbagai kompetisi dunia. Tema ini kemudian dieksekusi menjadi 10 defile yang mempresentasikan perjalanan JFC dalam meraih prestasi di level dunia dalam kategori "national costume", yakni Sriwijaya Empire, Bali, King of Papua, Mystical Toraja, Siger Crown Lampung, Borneo, Chronicle of Borobudur, Mythical Toraja, Worderful of Betawi, dan Unity in Diversity.

Berikutnya adalah Asia Light, yakni tema yang dipilih untuk JFC-18 (2019). Tema ini dikonstruksi untuk menggambarkan kebangkitan Asia khususnya dari sisi olah raga (Asian Games). Tema ini terdiri dari 10 defile terpilih yang mewakili Benua Asia karena dipandang memiliki keelokan sejarah dan budaya, yakni Kujang (Indonesia), Pagoda (Thailand), Shogun (Jepang), Silla (Korea), Bian Lian (China), Ottoman (Turki), Saudi Arabia, Babilonia, India, dan Stars sebagai simbol dari cahaya Asia.

Berikutnya adalah Tribal Grandeur, yakni tema JFC-18 (2019). Tema ini menjadi sajian JFC yang pertama setelah Dynand Fariz meninggal dunia. Tema yang digagas Dynad Fariz ini menggambarkan keagungan suku-suku bangsa di dunia. Tema ini dieksekusi menjadi 8 defile, yakni Aztec (Meksiko), Mongol (Mongolia), Zulu (Afrika Selatan), Viking (Norwegia), Karen (Thailand), Polynesia, dan Indonesia yang diwakili oleh suku Minahasa (Sulawesi Utara), dan Hudoq (Kalimantan Timur). Secara ringkas tema kebangsaan tersebut dapat diringkas dalam tabel berikut.

Tabel 1 Tema Kebangsaan JFC-15 Sampai JFC-18

JFC ke	Tahun	Tema	Defile	Isu kebangsaan
15	2016	Revival	Garuda, Refugees, Olympic, Hortus, Chandelier, Woods, Ocean, Technocyber, Paradisaea, dan Barong	Kebangkitan Indonesia dari sisi kebudayaan, lingkungan alam (flora, fauna, laut), olah raga, dan teknologi dalam kerangka payung ideologi Pancasila.
16	2017	Victory: Unity and Diversity	Sriwijaya Empire, Bali, King of Papua, Mystical Toraja, Siger Crown Lampung, Borneo, Chronicle of Borobudur, Wonderful of Betawi, dan Unity in Diversity	1. Keunggulan bangsa Indoensia dalam meramu berbagai perbedaan antarsuku menjadi satu bangsa dalam ikatan Bhineka Tunggal Ika; 2. Keunggulan kekayaan budaya Nusantara dapat dieksplor menjadi karya fesyen berkelas dunia
17	2018	Asia Light	Kujang (Indonesia), Pagoda (Thailand), Shogun (Jepang), Silla (Korea), Bian Lian (China), Babilonia, Ottoman (Turki), Saudi Arabia, India. dan Stars	Kebangkitan Asia khususnya dari sisi olah raga (Asian Games). JFC mengusung kujang untuk mewakili kebangkitan Indonesia
18	2019	Tribal Grandeur	Aztec, Mongol, Zulu, Viking, Karen, Polynesia, Minahasa Hudoq	Keagungan suku-suku Bangsa' di dunia termasuk Indonesia

Beragam tema tersebut pada dasarnya adalah pernyataan paham kebangsaan dari JFC yang digagas Dynand Fariz, bahwa bangsa ini memiliki kekayaan alam dan budaya yang layak dan harus digali untuk membangun Indoensia. Melalui perhelatan JFC, Dynand Fariz menunjukkan kepada dunia bahwa Indonesia mampu menghadirkan karya fesyen berkelas internasional yang memiliki nilai kultural dan sosial. Jika di sisi lain ada *commercial value*, adalah dampak, bukan tujuan utama.

Selama proses penelitian, penulis menemukan fakta bahwa tema hanyalah salah satu dari elemen yang membangun konstruksi perhelatan JFC. Tema ini oleh JFC dieksekusi dengan rangkaian kurasi karya yang sistemik, ketat, dan keras. Sistemik karena metode kurasinya memiliki *outcomes* yang indikatornya terukur. Ketat, karena selama proses penciptaan dan penyajian karya harus dalam pengawasan JFC. Keras karena JFC sangat disiplin dan tegas dalam melatih *talent* menjadi desainer profesional walaupun latar belakang mereka beragam. Dynand Fariz akan menegur keras siapa pun yang tidak mengikuti aturan JFC. Bahkan dalam penjurian, *talent* yang terlambat masuk ruang *Grand Jury* tidak diperbolehkan ikut penjurian.

Model kurasi yang sistemik dari JFC pada dasarnya terbagi dua, yakni kurasi *prefactum* dan kurasi *postfactum*. Kurasi *prefactum* adalah kurasi sebelum secara *de facto* karya ada, dan kurasi *postfactum* dilakukan setelah karya ada. Kurasi yang pertama dilakukan untuk melahirkan karya fesyen sesuai ketentuan JFC. Kurasi yang kedua dilakukan untuk menghadirkan penyajian karya yang artistik dan dramatik sesuai standar JFC (periksa Suharno dan Dewanto, 2018, 118-132; Suharno, 2018).



Gambar 1 Kurasi *Postfactum*. Presiden JFC Dynand Fariz Memimpin Langsung Grand Jury Defile Garuda (Dokumentasi: Suharno, 2016)



Gambar 2 Kurasi *Postfactum*. Peserta *Grand Jury* Defile Garuda dari Prodi Tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung Sedang melakukan *performance* di Hadapan Dewan Juri. Saat *Awarding*, Peserta Atas Nama Puad Saepuz Zaman Tersebut Mendapatkan JFC Award: Best Performance Junior Defile Garuda (Dokumentasi: Suharno, 2016)



Gambar 3 Kurasi *Postfactum*. Penjurian Detial Karya (360°). Juri Mendatangi Peserta untuk Melihat Detial serta Kerapian Karya dan Kesesuaian Konsep dengan Visual Karya (Dokumentasi: Suharno, 2016)

Berikut ini adalah tabel garis besar tahapan kurasi di JFC.

Tabel 2 Tahapan kurasi JFC

Tahap Kurasi	Aspek yang dikurasi	Outcomes	Keterangan
1. Prefactum	a. Konsep kostum karnaval <i>talent</i> terkait pilihan defile	Konsep kostum karnaval yang sesuai dengan konsep JFC	Peserta mendapatkan bimbingan dari tim kreatif JFC dan wajib asistensi dengan JFC terkait konsep, desain, dan <i>progress</i> karya melalui <i>leader defile</i> dan atau tim kreatif JFC
	b. Desain kostum	Desain kostum karnaval sesuai dengan kisis-kisi kostum karnaval JFC yang telah dimanifestasikan ke dalam poster, <i>prototype</i> , dan video teaser	
	c. Progress perwujudan karya	Perkembangan wujud karya dari 30 -80 %	
	d. Presentasi <i>progress</i> karya (<i>preview</i>)	Kesesuaian karakter kostum dengan <i>performance</i> pemakaiannya	
2. Postfactum	a. Bentuk karya dan <i>talent performance</i> melalui <i>Grand Jury</i>	1). Karya yang sesuai standar JFC (100% selesai) 2) Ditemukannya calon penerima Award JFC (<i>best performance</i> dan <i>unique costume</i>)	Seluruh peserta wajib mengikuti <i>Grand Jury</i> sesuai ketentuan JFC. <i>Grand Jury</i> dipandu langsung oleh Dynand Fariz kecuali JFC-19 (2020)

b. Bentuk performance melalui <i>blocking area/</i> gladi kotor seluruh defile	Ketepatan model/ <i>talent</i> muncul di <i>main stage</i> , berjalan dan pose di <i>runway</i> sesuai koreografi dan musik pengiring yang diatur JFC, serta ketepatan pose di <i>media stage</i>	Teknik muncul di <i>main stage</i> , berjalan dan pose di <i>runway</i> , serta pose di <i>media stage</i> , ditangani langsung oleh Dynand Fariz, kecuali JFC-19 (2020)
c. Kekuatan (daya tahan) kostum utama dalam <i>performance</i> serta estetika <i>fashion show</i>	Ketepatan teknik muncul model/ <i>talent</i> yang sudah memakai kostum utama di <i>main stage</i> , berjalan dan pose di <i>runway</i> sesuai koreografi serta musik pengiring yang diatur JFC, serta ketepatan pose di <i>media stage</i>	Geladi bersih dipandu langsung oleh Dynand Fariz, kecuali JFC-19 (2020)

Berdasarkan paparan tersebut, tampak jelas bahwa apa yang dilakukan JFC melalui Dynand Fariz, adalah fenomena tentang rasa kebangsaan yang menggerakkan paham kebangsaan secara nyata dalam bentuk JFC *event*. Rasa dan paham kebangsaan inilah yang kemudian menghadirkan semangat kebangsaan yang diwujudkan melalui berbagai tanda visual dalam karya fesyen dan penyajiannya. Secara tidak langsung JFC menawarkan solusi membangun negeri melalui strategi kebudayaan sehingga bangsa ini mampu mempertahankan identitasnya sebagai bangsa yang majemuk dalam payung Bhineka Tunggal Ika.

Adapun pintu masuk termudah untuk memahami semangat kebangsaan yang dibangun JFC adalah pada saat *opening* Grand Carnival. JFC selalu menghadirkan defile pasukan pengibar bendera pusaka dari Kabupaten Jember. Defile ini secara konotatif menegaskan bahwa perhelatan JFC adalah persembahan untuk negeri, bukan untuk Jember semata, dan kini Jember bukan hanya sebagai kota karnaval Indonesia, melainkan dunia.

Simpulan

Tema perhelatan JFC dari tahun 2016 (JFC-15) hingga ke-18 (2019) JFC selalu berkaitan dengan nilai-nilai kebangsaan yang menjadi dasar tumbuhnya rasa kebangsaan. Nilai-nilai kebangsaan tersebut diambil dari beragam kebudayaan suku di tanah air maupun manca negara.

Rasa kebangsaan ini kemudian menggerakkan Dynand Fariz membangun *event* karnaval yang tidak lain adalah bahasa non verbal dari faham kebangsaannya.

Rasa kebangsaan dan faham kebangsaan ini pada akhirnya secara bersama-sama menggerakkan semangat kebangsaan, yakni semangat dalam mempertahankan dan mengisi kemerdekaan dengan menawarkan solusi strategi kebudayaan melalui fesyen.

Rasa kebangsaan, faham kebangsaan, dan semangat kebangsaan dengan demikian adalah tiga hal saling mengait dalam proses membangun JFC. Ketiga pilar tersebut menjiwai pemilihan tema, eksekusinya, hingga penyajiannya di *runway* terpanjang di dunia (3,6 km).

Referensi

- Barnard, Malcolm. 2007. *Fashion sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Brouwer, M.A.W. 1984. *Fenomenologi*. Jakarta: Gramedia.
- Creswell, J.W. 1998. *Qualitatif Inquiry and Research Design*. California: Sage Publications, Inc.
- Ibrahim, Idi Subandy. 2007. *Budaya Populer sebagai Komunikasi: Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Moerdani, L.B. 1991. *Menegakkan Persatuan dan Kesatuan Bangsa: Pandangan dan Ucapan Jenderal TNI (Purn) L.B. Moerdani 1988-1991*. Jakarta: Yayasan Kejuangan Panglima Besar Panglima Besar Sudirman.
- Priyandono, Tito Edi. 2014. *Komunikasi dalam Keberagaman*. Bandung: Departemen Ilmu Komunikasi, FPIPS, UPI.
- SK, Wahyono. 2007. "Wawasan Kebangsaan dalam Wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia". *Jurnal Ketahanan Nasional*, Vol. VI.I, No 2: 65-71.
- Suharno dan Cahyadi Dewanto. 2018. "Kurasi Fashion: Model Bingkai Kurasi pada Jember Fashion Carnival". *Jurnal Panggung*, Vol. 28, No.1: 118-132
- Suharno. 2018. *Buku Ajar Kurator Fesyen*. Bandung: Sunan Ambu Press.

Suharno, lahir di Magelang 7 Juni 1969. Lulus pendidikan S-1 Jurusan Seni Pedalangan, FSP, ISI Yogyakarta (1994) dan S-2 Seni Murni, ITB (1997). Sejak tahun 1995 mengabdikan diri di ASTI Bandung (sekarang ISBI Bandung), dan kini dipercaya menjadi Ketua Program Studi Tata Rias dan Busana, FSRD, ISBI Bandung.

PROSES KREATIF KEKARYAAN SENI GRAFIS “STUDIO RAJA SINGA” DALAM MENGURAI SEJARAH INDONESIA

ABSTRAK

“Jasmerah” (jangan sekali-kali melupakan sejarah). Ungkapan Sukarno tersebut tampaknya masih relevan sampai hari ini. Sejarah Indonesia baik itu sebelum terbentuknya bangsa maupun sesudahnya merupakan fondasi identitas nasional bagi kepribadian nasional. Sebuah kepribadian yang terdiri dari sejumlah ciri atau karakteristik yang mewujudkan suatu koherensi dalam suatu totalitas. Totalitas dalam suatu *nation* (bangsa) dengan kesatuan karakternya tertentu yang membedakan dirinya dengan *nation* (bangsa) yang lainnya. Dewasa ini bangsa Indonesia sedang mengalami krisis identitas. Kita sedang diliputi lupa sejarah, lupa diri, dan lupa identitas. Sebaliknya kita justru lebih mengagung-agungkan budaya bangsa lain. Kondisi ini yang menjadi latar belakang dari penciptaan karya seni grafis dari Studio Raja Singa, sebuah kelompok seni yang cukup intens mengangkat tema-tema sejarah dalam narasi karyanya. Studio Raja Singa menceritakan kembali dalam bahasa visual dengan memasukkan unsur-unsur estetika dan imajinatif. Kemudian secara visual akan menghadirkan oposisi biner ke dalam media, maksudnya akan memvisualisasikan antara tragedi-komedi ke dalam satu *frame*. Tujuan penulisan ini untuk mengetahui proses kreatif penciptaan seni grafis dari Studio Raja Singa. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode penelitian naturalistik. Subjek penelitian karya-karya Studio Raja Singa dengan menggunakan pendekatan psikologi kreatif untuk menelaah penggalan ide dalam proses kreatif kekaryaannya. Metode proses kreatif yang digunakan oleh Studio Raja Singa adalah metode dialektika *prograss*, meliputi intensionalitas eksistensial, dialektika, *brainstorming*, dan perwujudan. Hasil dari penelitian ini dapat membuktikan proses inovasi dari peristiwa sejarah sebagai *subject matter* dalam penciptaan karya seni grafis dari Studio Raja Singa.

Kata kunci: tragedi-komedi, dialektika *prograss*, seni grafis, sejarah

Pendahuluan

Transformasi budaya modernitas global atau istilah populernya globalisasi pada kenyataannya sebuah keniscayaan untuk ditampilkan. Dilihat dari sejarah, globalisasi diawali kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi sebagai penggerakannya. Aspek bidang ini kemudian memengaruhi sektor-sektor lain dalam kehidupan, seperti bidang politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Memang, tidak dapat dimungkiri bahwa dampak globalisasi cukup banyak menjawab semua kebutuhan dan permasalahan, misal dalam aspek personal; pola pikir lebih rasional, berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, serta taraf hidup yang lebih baik. Kemudian dalam aspek sebuah negara dapat dilihat dalam: pertahanan, keamanan, ekonomi, produksi serta distribusi, dan sosial budaya. Kesemua hal tersebut merupakan dampak positif dari globalisasi, tetapi pada kenyataannya dampak positif tersebut disertai juga dampak negatif.

Ketika dikaji lebih mendasar, globalisasi dapat diklasifikasikan seperti yang ditegaskan oleh Giddens bahwa modernitas memiliki empat aspek kelembagaan, yakni kapitalisme, industrialisme, kekuatan militer, serta kontrol terhadap informasi dan aktivitas sosial (Shacari dan Sunarya, 2001:15). Sistem konstruksi globalisasi ini dapat disimpulkan mempunyai sistem yang otoriter. Ditegaskan kembali oleh Selo Soemarjan dalam Indratmoko (2017:122) bahwa “Globalisasi adalah terbentuknya sistem organisasi dan komunikasi antarmasyarakat di seluruh dunia untuk mengikuti sistem dan kaidah-kaidah yang sama”. Sistem kontrol dan generalisasi kaidah universal ini jelas mengatur “hampir” aspek krusial dari sisi kemanusiaan manusia. Menjadikan manusia tercabut dari sisi kemanusiaannya, manusia tidak mempunyai karakteristik secara personal dan bahkan karakteristik nasional dari sebuah bangsa (Indonesia).

Kalau sedikit meluangkan waktu untuk refleksi dari proses globalisasi, masih ada kebocoran yang dapat diisi dengan kecurigaan atas globalisasi. Misal, sebuah hal yang mustahil ketika setiap dari manusia harus mengikuti sistem dan kaidah yang sama dari setiap daerah di belahan dunia. Mengingat setiap daerah mempunyai perbedaan, baik itu dalam aspek geografis, ekonomi, politik, bahkan pranata sosial yang sudah ada sebelumnya. Terlebih pandangan setiap orang tidak mungkin dapat diseragamkan dalam lingkupan global. Ataupun, dalam pandangan psikologi humanistik bahwa manusia adalah makhluk potensial. Ia berpotensi berbuat dan menjadi apa saja sesuai dengan karakternya. Mungkin pernyataan-pernyataan tersebut akan berhenti sudah dalam sebatas pernyataan dan mungkin lebih mudah berkompromi dengan tawaran globalisasi. Daripada

kepalang tanggung melawan sebab, globalisasi adalah gerak sejarah yang ditiupkan oleh korporasi sejangat dan telah menjadi “drama kolosal” dengan kapitalisme global sebagai sponsor utama (Widodo, 2005:2).

Berasaskan sistem otoriter, yang dikampanyekan secara masif dan persuasif, globalisasi pada akhirnya telah membawa pada sebuah situasi kemanusiaan yang “hampir” menjadikan manusia sebagai “figuran”. Menjadikan “manusia massa” dalam perspektif ilmu psikologi. Ditegaskan kembali M. Satya Wibowo “lahir tergesa-gesa, terasing dari sejarahnya sendiri, dan tidak memiliki masa lampau untuk berefleksi diri”. Gelombang episode situasi kemanusiaan yang menghanyutkan dan menenggelamkan manusia di permukaan, dengan *ending* budaya massa atau populer menjadi patronase dari pandangan hidup.

Berdasarkan uraian tersebut, situasi itu memang berdampak buruk, tetapi juga berdampak baik terhadap generasi penerus bangsa ini. Alangkah baiknya perwujudan dampak negatif untuk generasi selanjutnya diimbangi dengan suatu terobosan baru yang lebih *fresh*, diolah, serta dimodifikasi dengan kemajuan informasi-teknologi yang ditawarkan untuk Indonesia saat ini, dan dikemas sedemikian pula dengan tujuan menawarkan pengenalan ilmu budaya dan belajar sejarah dari Indonesia masa lampau untuk generasi sekarang dan selanjutnya. “*Sangkan Paraning Dumadi*” yang merupakan kalimat petuah leluhur sebagai awal *spirit* dari Studio Raja Singa dengan semangat lokalitas mengajak semua untuk napak tilas pada masa silam untuk menggali makna dari budaya masa lalu melalui karya-karya seni grafisnya. Pemaknaan pengalaman ini juga sekaligus bentuk reaksi dari realitas yang diproduksi kembali, dikonstruksi, dan direproduksi. Direkonstruksi tentunya dalam proses karya seni sangat erat dengan visi misi dari senimannya, begitu pula Studio Raja Singa. Porsi ini yang membuktikan bahwa di mana relasi antarseniman-lingkungan, dan karya seni, menjadi siklus tidak berhenti sudah dan menjadi bagain dari budaya untuk dapat dijadikan rujukan strategi langkah yang lebih baik untuk masa yang akan datang di tengah arus globalisasi.

Paradigma dan Metodologi Penelitian

Konseptual penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi didukung dengan pendekatan yang relevan dari motif aktualisasi diri pekerja seni dalam memaknai pengalaman yang termanifestasikan di sebuah karya *printmaking*. Secara ringkas pendekatan dan konseptual untuk menganalisis *subject matter* penelitian ini adalah psikologi kreativitas, yakni tujuan dari anggota Studio Raja

Singa untuk menciptakan karya, baik itu dalam konteks keberangkatan dari sejarah maupun bentuk praktis aktualisasi diri dari tiap-tiap anggotanya. Berangkat dari tujuan penciptaan secara psikologis tersebut, dibutuhkan domain teoretik untuk menganalisis proses kreatif Studio Raja Singa dalam mengomunikasikan gagasannya ke dalam karya seni.

Seni merupakan alat komunikasi dalam bentuk aktualisasi dari seniman, seperti diungkapkan pendiri mazhab psikologi humanistik Abraham Maslow, kreativitas yang mengaktualisasikan diri pertama menekankan kepribadian dari pada pencapaian, tetapi tetap mempertimbangkan ini sebagai epifenomena yang lahir dari kepribadian tersebut sehingga bersifat sekunder (Maslow, 2018:290). Perihal kepribadian mempunyai porsi yang fundamental dibanding dengan karya monumental yang dihasilkan. Dalam hal ini pendekatan psikologi menjadi pisau analisis kepribadian seniman di Studio Raja Singa dalam orientasi kekaryaannya dan proses kreatif dalam mengurai sejarah bangsa Indonesia dengan kontekstual budaya kekinian. Tahap penggalian data proses kreatif ini dilakukan dengan metode penelitian naturalistik. Hal ini digunakan karena penelitian ini dilakukan pada kondisi yang alamiah serta bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih akurat.

Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Pengumpulan data dilakukan secara langsung di Studio Raja Singa yang beralamatkan di Jl. Puring No. 32B, Sumber Sekar Dau, Malang. Target penelitian ini adalah anggota Studio Raja Singa. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain observasi, wawancara, diskusi, dan melihat secara langsung proses kreatif penciptaan karyanya. Selanjutnya data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan interpretivisme, kemudian dilakukan pendataan, penyusunan dan pendistribusian data di bagian-bagiannya yang lebih spesifik, perangkuman, dan pencarian pola-pola untuk menemukan apa yang penting guna menarik sebuah simpulan. Dhillon (dalam Rohidi 2011:226) memaparkan bagaimana teks ditafsirkan melalui "pemahaman mendalam". Pemahaman muncul melalui pemahaman antartindakan personal dan tindakan kelompok. Melalui proses pengumpulan data, peneliti memilah data tersebut serta mencari simpul yang berkaitan antara satu dengan yang lain dalam keseluruhan fenomena yang dikaji.

Wawancara dengan anggota Studio Raja Singa dilakukan secara personal. Kemudian keabsahan data dalam penulisan ini diperiksa dari hasil wawancara dan dikomparasikan dengan penciptaan karya berbasis sejarah Indonesia.

Hasil dan Pembahasan

Profil Studio Raja Singa

Studio Raja Singa digawangi oleh Ana dan Breykele. Keduanya mempunyai *basic* pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sekalipun di almamater dan konsentrasi yang sama di seni rupa murni, mereka mempunyai peminatan yang berbeda. Ana mengasah kreativitasnya di jalur seni lukis, sedangkan Breykele di seni grafis. Tahun 2015 keduanya dipertemukan di Malang, Jawa Timur dalam suatu kegiatan seni rupa. Kemudian mereka sering kali membuat kegiatan seni, baik itu dalam bentuk forum diskusi, seminar, *workshop*, pemberdayaan masyarakat, dan pameran. Karena pertemuan yang cukup intens pada tahun 2016, mereka berinisiatif untuk berkolaborasi dalam sebuah karya seni. Namun, keinginan tersebut selalu kandas dalam artian belum ada kepuasan psikologis dari keduanya. Hal ini disebabkan di antara keduanya mempunyai beberapa perbedaan. *Pertama*, dalam aspek kecenderungan kajian wacana yang mereka konsumsi. Ana tertarik pada kajian sejarah dan budaya tradisi, tetapi Breykele menyukai pada kajian filsafat eksistensi. *Kedua*, aspek ideoplastis yang menyangkut gagasan dan konsep dasar pemikiran sebagai fondasi ekspresi karya. *Ketiga*, aspek fisioplastis menyangkut masalah keteknisan bentuk, warna, dan elemen penyusunan visual dalam karya. Misal dalam fisioplastis, Breykele kecenderungan pada naturalis filosofis berbeda dengan Ana yang lebih pada deformasi bentuk.

Kemudian tahun 2019, Studio Raja Singa dengan menyamakan persepsi dalam melihat kebudayaan masa lalu dikontekskan ke masa sekarang. Maksudnya, masa lalu atau sejarah dilihat dalam perspektif eksistensi. Seperti pendapat Martin Heidegger, kesejarahan (*historisitas*) merupakan salah satu ciri khas eksistensi manusia (Daliman, 2018:3). Dalam hal ini sejarah bereksistensi pada zamannya, tetapi sejarah dilihat sebagai nilai bisa terus bereksistensi ketika sebuah nilai diposisikan dalam aksiologi. Sejarah sebagai nilai dengan subkajian etika, objek materialnya mempersoalkan norma-norma yang berlaku di masyarakat dan melatarbelakangi tingkah laku serta perbuatan seseorang dari domain etika objek formal. Objek formal ini menyangkut sesuatu yang dianggap berharga, kebaikan, luhur, dan suatu hal yang dianggap keburukan.

Visi Kekaryaannya Studio Raja Singa: Mengurai Sejarah - *Let Us Learn History for Learning to be a Nation*

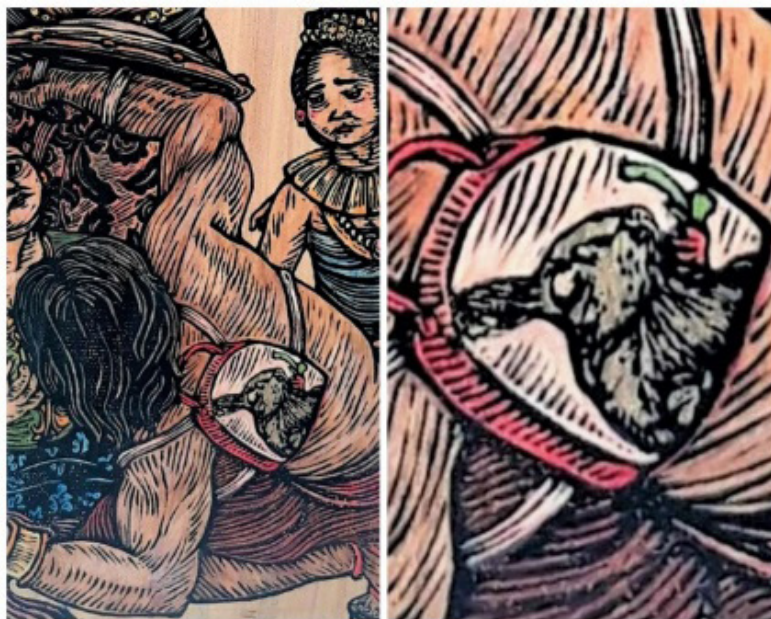
Berlandaskan sejarah sebagai suatu eksistensi inilah yang mendasari penciptaan karya seni dari Studio Raja Singa. Secara proses kreatif Studio Raja Singa menggali sejarah dalam artian; sejarah sebagai peristiwa, sejarah sebagai kisah, dan sejarah sebagai nilai. Dalam makna sejarah sebagai peristiwa, Studio Raja Singa mencari data baik dari sumber teks sejarah yang sudah dibukukan maupun dari cerita rakyat yang sudah berkembang di masyarakat dengan pendekatan wawancara kepada sejarawan ataupun arkeolog serta observasi pada artefak. Sejarah sebagai kisah melihat sebuah kejadian yang sudah terjadi pada masa lampau, yang bisa terulang kembali pada masa sekarang dalam bentuk kisah ataupun catatan atau teks. Menggali sejarah sebagai kisah secara otomatis mempelajari suatu nilai, yakni sesuatu yang dianggap berharga, baik, dan luhur.

Pandangan mereka yang mengangkat sejarah untuk hari ini sangat relevan. Hal ini mengingat kondisi krisis identitas bangsa Indonesia telah menyelimuti kita bersama. Krisis identitas ini dampak dari arus globalisasi yang telah merasuki hampir setiap lini kehidupan dengan muara perubahan budaya Indonesia. Globalisasi ditandai dengan perkembangan teknologi informasi sehingga penyebaran globalisasi tidak berpengaruh dengan batasan geografis. Batas geografis merambat kabur karena pola informasi dan komunikasi dapat dilakukan melalui media sosial dan media massa lewat *interconnected network*. Internet yang mudah diakses hampir semua orang inilah yang memudahkan penyebaran budaya asing masuk ke Indonesia. Terlebih menurut Robert S. Wyer Jr. dan Rashmi Adaval bahwa banyak dari informasi yang disampaikan di dalam media ditunjukkan untuk menghibur atau merangsang minat...bisa memiliki akibat pada sikap dan kepercayaan yang dibentuk dari informasi ini dengan cara yang sering kali tidak didasari oleh para penerima dan tidak disengaja oleh komunikator (Shrum (Ed.). 2004:2007).

Dari fenomena krisis identitas secara personal dan bahkan nasional inilah yang menggerakkan Studio Raja Singa menciptakan karya seni dengan tujuan untuk mengajak *audiens* (warga Indonesia) mengenal kembali identitas nasional yang sudah mendarah daging, menjadi cikal bakal bangsa yang *gemah ripah loh jinawi* di bumi Nusantara, yakni Indonesia. Selebihnya mengajak semua untuk berkesadaran identitas nasional serta berpikir kritis dalam menghadapi arus budaya global. Pandangan penulis, porsi ini menempatkan Studio Raja Singa bagian dari masyarakat dan mempunyai tanggung jawab untuk menggugah berkesadaran sejarah guna menguatkan identitas kepribadian nasional Indonesia.

Seperti ungkapan “masyarakat tidak diciptakan untuk seniman, tetapi seniman untuk masyarakat” (Plekhanov, 2006:1), begitu juga Studio Raja Singa memosisikan diri dalam masyarakat. Mereka mengambil peran aktif argumentatif dalam menyikapi kondisi bangsa Indonesia yang sedang mengalami krisis identitas. Jalur kesenian menjadi ujung tombak aktualisasi dari Studio Raja Singa. Dalam seni selain menghadirkan nilai artistik, tujuan penciptaannya berfungsi sebagai media komunikasi. Karya Studio Raja Singa selain sebagai produk estetis, di dalamnya terdapat berbagai informasi objektif, artinya simbol-simbol ataupun metafora yang digunakan tidak bisa lepas dari lingkungan tempat karya tersebut diciptakan.

Pola komunikasi Studio Raja Singa dapat dilihat pada visualisasi berupa simbol yang cukup mudah dipahami bagi masyarakat. Ambil contoh dalam tas ransel ada gambaran kelinci, secara konvensional dapat dipahami sebagai simbol *playboy*. Secara metafora dapat dilihat dari orang dewasa memakai tas ransel anak kecil. Secara psikologi dapat ditafsirkan pada kepribadian manusia yang tidak bisa berkembang. Terhenti pada kesadaran egosentris. Egosentris atau konvensional, tahap ini kesadarannya berpusat pada diri sendiri, kecenderungan egois, narsistik, dan susah kompromi dengan luar. Kecenderungan orang yang masih dalam tahap kesadaran ini, mereka belum mampu bersosial, belum dapat berpikir melalui perspektif orang lain, dan belum mampu mengembangkan kepedulian dan kasih sayang yang tulus (Wilber, 2012:50).



Gambar 1 Salah satu detail karya grafis dari Studio Raja Singa, yakni tas bergambar kelinci dengan warna merah muda di dalam karya yang berjudul “*The Battle of Menak Jinggo*” (Sumber: Dokumentasi Studio Raja Singa, 2019)

Berangkat dari studi kasus tersebut, karya-karya dari Studio Raja Singa pada dasarnya; *pertama* telah menghadirkan stimulus visual untuk memudahkan *audiens* menafsir narasi di baliknya. Dapat dinyatakan pula bahwa salah satu fungsi seni adalah alat atau sarana untuk komunikasi kepada masyarakat. Selebihnya, karakteristik seni adalah konotasi-konotasi estetikanya. *Kedua*, seni seringkali disampaikan dalam bentuk padat dan konsentrasi daripada komunikasi yang dialami di kehidupan sehari-hari. *Ketiga*, lokasi atau konteks tempat terjadinya komunikasi artistik seringkali mengidentifikasikan bahwa suatu hal tersebut telah berlangsung (Smiers, 2009:121).

Kreativitas Studio Raja Singa: Sebuah Perlawanan Budaya

Lingkup perlawanan budaya yang diformulasikan Agus Sachari, kreativitas hadir dalam syarat: kebebasan, terciptanya komunikasi, dan keberanian. *Pertama*, aspek kebebasan. Melihat proses kreatif Studio Raja Singa baik itu secara fisioplastis maupun psikoplastis tidak diragukan. Mereka bebas mempresentasikan kondisi dari realitas dewasa ini karena banyak orang yang cukup gagap menghadapi belantara globalisasi yang seolah tidak berujung. Kondisi kegagapan ini oleh Studio Raja Singa dimetaforakan sebagai visualisasi kejadian masa lalu versus masa sekarang. Secara visual bisa dilihat sebuah situasi yang canggung: situasi bukan masa lalu dan juga bukan kondisi masa sekarang. Kemudian dalam aspek kebebasan etis: Studio Raja Singa sekalipun menjadi bagian arus globalisasi, mereka tetap bisa mengambil jarak dan tidak memilih untuk mengamini serta mengimani tatanan sosial dari globalisasi. Justru mengambil sikap kritis dalam menyikapi budaya luar yang telah populer di Indonesia.

Kedua, aspek komunikasi. Secara eksternal telah disinggung di subbab sebelumnya. Selebihnya komunikasi internal dapat diidentifikasi proses kritis mereka dalam mengambil keputusan, artinya ada proses dialog baik antaranggota Studio Raja Singa maupun dialog secara personal dengan tujuan memicu daya kritis, kreatif dari referensi-referensi di sekitar.

Ketiga, keberanian. Aspek ini dapat diidentifikasi dari motif kreativitas Studio Raja Singa. Secara fisioplastis visual dalam media cetak yang tidak lazim digunakan adalah di media kayu. Kebanyakan penggrafis mencetak pada kertas atau kanvas. Penggunaan media pada proses *hand colouring* atau pewarnaan di beberapa karyanya, Studio Raja Singa menggunakan media di luar dari tatanan grafis konvensional pada teknik *wood cut-printmaking*, yakni menggunakan

pensil warna dan cat air. Hal tersebut merupakan keberanian tersendiri dalam eksplorasi media di luar konvensi-konvensi pada seni grafis dan juga karakteristik dari tindakan kreativitas.

Menurut Munandar dalam Ismantara (2017:7), kreativitas adalah hasil interaksi antarindividu dan lingkungan, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat. Pandangan ini membuktikan bahwa manifestasi dari kreativitas berelasi dengan lingkungan tempat ia diciptakan.

Begitu halnya dengan Studio Raja Singa, keterlibatan dalam arus budaya luar atau populer inilah menjadi titik berangkat dalam proses kreatifnya. Mereka melibatkan secara emosional, seperti pandangan Rolloy May: "Orang dapat melihat lebih tajam dan akurat ketika emosi-emosinya terlibat. Kita pada dasarnya tidak benar-benar melihat suatu objek, kecuali kita memiliki keterlibatan-keterlibatan dengannya (May, 2019:90). Disinilah keterlibatan peran melebur menjadi bagian dari budaya globalisasi menjadi fundamental dalam mengurai permasalahan yang ada. Hingga pada akhirnya gagasan dari Studio Raja Singa tidak bisa dilepaskan dari konteks situasi budaya sekarang ini.

Konteks situasi bangsa Indonesia dewasa ini sedang mengalami kiris identitas. Kebanyakan masyarakat telah meninggalkan atau hampir menanggalkan kebudayaan, adat istiadat, dan norma-norma yang telah mengakar di Indonesia. Sebaliknya, justru lebih mengagung-agungkan budaya-budaya luar. Kondisi ini yang menjadi latar belakang dari penciptaan karya seni grafis dari Studio Raja Singa. Sebuah kondisi kontradiktif menjadi gagasan kreatif yang dieksekusikan dalam karya seni dengan menghadirkan sistem struktur oposisi biner, baik itu dalam fisioplastis visual maupun psikolastis visual.

Fisioplastis visual menggambarkan sebuah kisah masa lampau dalam sejarah Indonesia yang menyedihkan. Dengan kata lain, sebuah tragedi disandingkan dengan sebuah kegembiraan berupa visualisasi Cupid, sosok bayi imut bersayap dari mitologi Yunani kuno. Sisi kontradiktif inilah yang menjadi karakteristik visual dari Studio Raja Singa. Kemudian dalam aspek psikoplastis visual, sebuah tragedi merupakan sisi lain dari keyakinan manusia tentang pentingnya menjadi individu. Lewat tragedi manusia berupaya menelaah pertanyaan-pertanyaan eksistensial, yakni sebuah proses meng"ada" dari manusia, konsep ontologis yang digunakan oleh para eksistensialis untuk menerangkan gejala dasar dari

keberadaan (eksistensi) manusia. “Ada” ialah ukuran bagi keberadaan manusia, suatu dimensi yang mengacu kepada kesubjekan manusia. Dengan meng-ada, manusia hadir dan menampakkan diri, mengalami dirinya sebagai subjek yang sadar, aktif, berproses, mengekspresikan, dan mendeskripsikan diri secara personal dalam lingkungannya. Tragedi menyiratkan penghormatan yang mendalam terhadap hak-hak dan nasibnyadan tragedi merupakan prasyarat bagi kehidupan, prasyarat tempat kepribadian manusia bisa mekar dan mewujudkan diri (May, 2019: 97-98).

Sementara itu, komedi adalah suatu kelucuan bertujuan untuk menghibur dan menimbulkan tawa. Dalam “Poetics” karya Aristotle (384-322 SM), tragedi sebagai kebaikan dan kehormatan, sedangkan komedi sebagai suatu inferior dan hina. Bila komedi disebut inferior, bisa terjadi bahwa tragedi merupakan superior. Ada bagian dari tragedi yang dilakukan pesakitan berperangai masokis (*masochist*) dan ada pula orang-orang menikmati kesadisan tersebut lalu bersatu menjadi sadomasokis. Bahkan yang selalu menjadi korban tragedi adalah orang-orang inferior, bukan karena ia mendapat ujian atas kebajikannya, tetapi akibat dari kenaifan dan kedaifannya. Karya-karya seni dari Studio Raja Singa dalam proses kreatifnya mengangkat karakteristik tersebut dengan rumus “komedi = tragedi + waktu”, artinya bahwa apa yang ditangisi dan membuat marah sekarang, akan membuat tertawa nanti bahkan sebaliknya, itulah salah satu sisi melihat suatu sejarah.

Metode Penciptaan Studio Raja Singa

Berdasarkan proses kreativitas dan metode penciptaan karya dari Studio Raja Singa, otomatis tidak bisa dilepaskan dengan kondisi lingkungan masyarakat. Untuk mengidentifikasi hal tersebut dapat dilihat dari tahap-tahap metode penciptaan karya dari Studio Raja Singa sebagai berikut.

Intensionalitas Eksistensial

Tahap ini merupakan proses pencarian ide Studio Raja Singa dengan melibatkan diri secara langsung dalam arus kebudayaan. Secara praktis mereka menjadi bagian budaya populer dari dampak globalisasi sekaligus yang turut terlibat mengakses informasi - komunikasi dengan memanfaatkan apa pun yang bisa diakses mereka. Dalam peleburan diri terhadap globalisasi (budaya populer) tersebut, sikap skeptis dan kritis merupakan bagian dasar pondasi pola pikir Studio Raja Singa. Proses ini

dijalani dalam kesadaran dan menjaga keterarahan dalam suatu objek. Praktisnya, mereka fokus pada budaya populer dan mengurai permasalahan yang ada dalam budaya tersebut. Keterlibatan intensif selain secara praktis dengan menjadi bagian kebudayaan serta penggalian data dari mengkaji informasi melalui buku, diskusi, dan wawancara dengan orang yang berkompeten di bidangnya. Tahap ini dilakukan guna mencari data dan pemahaman secara utuh.

Dialektika

Data yang sudah diperoleh dari tahap intensionalitas eksistensial tersebut akan dikomparasikan dengan informasi dan data dari budaya Indonesia pada masa lalu, yaitu budaya tersebut telah diwariskan oleh para pendahulu yang akan syarat dengan muatan nilai-nilai luhur. Komperasi data dan informasi di atas bertujuan untuk mencari konklusi baru, yaitu jawaban atas pertentangan dalam data kategori deterministik masa lalu dengan masa kini dari suatu kebudayaan di Indonesia. Sekaligus deterministik dari budaya luar dengan budaya Indonesia guna melihat suatu realitas.

Secara praktis hal tersebut dilakukan Studio Raja Singa, dari informasi maupun data yang diperoleh dalam tahap intensionalitas yakni budaya populer yang didalamnya memuat standarisasi aturan, pandangan hidup, dan pola gaya hidup. Dikomparasikan dengan standarisasi norma-norma, adat-istiadat, serta nilai yang dianggap luhur atau yang sudah mewaris dari kebudayaan Indonesia.

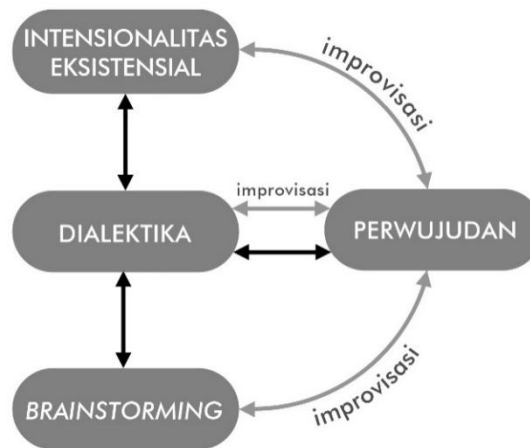
Komparasi ini bertujuan untuk mencari keotentikan budaya yang bisa diterapkan di Indonesia sebab ketika tidak ada pemeriksaan maka akan mendeterminasi kebudayaan masa kini serta menyebabkan ketidakotentikan dan hanya sebatas kontinuitas dari masa lalu. Penggalian kisah-kisah dari sejarah masa lalu yang mempunyai kesamaan secara masalah seperti di masa kini, kemudian dimaknai ulang oleh Studio Raja Singa dengan menambahkan visual tertentu yang bisa mewakili visi Studio Raja Singa.

Brainstorming

Tahap ini dilakukan oleh Studio Raja Singa, yakni dalam proses sketsa dari pandangan baru tahap dialektika. Proses sketsa di sini berusaha merekonstruksi kisah dari masa lalu dengan bahasa visual serta mempertimbangkan idiom-idiom visual, komposisi, dan metafora yang bisa mewakili narasi dari karya. Sketsa dilakukan sebanyak-banyaknya tanpa membatasi imajinasi kemudian dipilih yang terbaik lalu melangkah ke proses perwujudan.

Perwujudan

Proses pemindahan sketsa ke matrik dalam seni grafis, bisa berupa *hardboard* maupun *lino*. Tahap ini kemungkinan terjadi improvisasi secara visual karena ada pengembangan narasi dari durasi proses kreatif. Setelah sketsa dirasa sudah selesai kemudian masuk ke langkah pencukilan, dan kemudian ke tahap pencetakan matrik ke media cetak kayu. Setelah itu, dilakukan proses pewarnaan dengan media pensil warna. Terakhir dengan pengemasan karya, yang juga memiliki peran penting guna menambah keartistikan serta melindungi karya seni.



Gambar 2
Bagan Dialektika *Progress*
(Sumber: Desain bagan dari penulis, 2020)

Dialektika *progress* sebagai metode penciptaan seni dipilih Studio Raja Singa dengan alasan; *Pertama* Studio Raja Singa terdiri dari dua anggota yang mempunyai perbedaan dalam pandangan artistik, kecenderungan media kekarya, dan bahkan kecenderungan bahan kajiannya; *Kedua*, metode ini cukup efektif dalam penciptaan karya dengan *subject matter* situasi yang sedang mengalami transformasi budaya. *Ketiga*, dari metode di tahap dialektika mempunyai porsi sentral dalam proses kreatif, diposisikan sebagai medan dialogis baik itu ditahap penggalian ide dan tahap insentionalitas eksistensial, *brainstorming*, maupun perwujudan. Artinya mempunyai peran penting untuk proses kreatif. *Keempat*, dengan tujuan seni sebagai komunikasi kemasyarakatan, metode dilektika *progress* sebagai sistem kontrol untuk menjadikan seni selain sebagai ekspresi artistik juga sebagai media komunikatif. Hal ini bisa dilihat dalam visualisasi yang cenderung ilustratif dan tanda simbolis yang relevan pada masa sekarang, tanpa mengurangi artistik karya.

Karya dan Narasi Studio Raja Singa

“The Battle of Menak Jingga”



Gambar 3 “The Battle of Menak Jingga”
40 x 50 cm; 2/10 Lino cut-printmaking, colored pencils on the wood; 2019
(Sumber: Dokumentasi Studio Raja Singa, 2019)

Terinspirasi dari refleksi diri dalam memaknai kekacauan cerita yang berkembang luas dengan berbagai versi sejarah. Keruwetan cerita ini ditulis di Mataram tahun 1736 dengan tujuan politik untuk menyudutkan Blambangan karena pada waktu itu Blambangan berkonflik dengan Kerajaan Mataram untuk merebutkan hak waris dari tahta Majapahit. Para sastrawan mencampuradukkan kejadian tahun 1406, 1429, 1736, dan 1428 menjadi cerita.

Karya “The Battle of Menak Jingga” ini mengambil cerita versi Kerajaan Mataram. Salah satu adegan yang jarang ditampilkan dari keseluruhan cerita pada buku *Menak Jingga Sekar Kedaton* oleh Langit Kresna Hariadi. Adegan tersebut mengandung muatan yang sangat krusial atas tragedi yang besar. Ada perubahan plot adegan yang diambil. Karena ini merupakan karya dua dimensi sehingga yang digunakan adalah satu fragmen adegan yang dapat mencakup semuanya, yakni emosi yang terlihat pada gesture badan, mimik wajah, serta dengan pertimbangan komposisi. Karya seni grafis ini menjabarkan sisi lain Damarwulan yang merupakan pria flamboyan (dengan simbol tas punggung bergambar kelinci).

Damarwulan menggunakan kelebihan fisiknya untuk merayu para istri Menak Jingga untuk mendapatkan Pusaka Gadha guna membunuh musuhnya. Fragmen adegan yang diambil adalah Menak Jingga perang tanding dengan Damarwulan, ketika Damarwulan dikerumuni oleh para istri Menak Jingga serta Ratu Ayu Ratu Kencana Wungu yang pusing melihat tragedi tersebut.

Awal cerita Menak Jingga yang beredar di masyarakat memiliki versi yang berbeda-beda antara isi cerita versi Mataram dengan versi Blambangan. Versi masing-masing merupakan taktik politik yang diterapkan oleh kerajaan Mataram untuk menjatuhkan kerajaan Blambangan. Hal tersebut tidak ubahnya situasi hari ini bagaimana informasi dapat tampil sebagai sumber konflik. Berita bohong dan pembunuhan karakter demi kepentingan politik sejatinya merupakan pola yang berulang dalam sejarah sejak masa kerajaan-kerajaan Nusantara. Ini juga menunjukkan pola-pola yang stagnan dari bagaimana manusia mencapai tujuannya lewat berbagai manajemen konflik. Pola berulang dengan bentuk manifestasi yang berbeda ini pada kenyatannya masih menjadi jurus jitu untuk melanggengkan kekuasaan baik itu dalam politik kekuasaan maupun politik identitas. Porsi refleksi atas cerita atau informasi yang didapat idealnya tidak diterima secara mentah, tetapi ada proses internalisasi informasi dan mengintegrasikannya dengan makna dari dunia sosial dalam konteks kehidupan sehari-hari. Porsi ini yang akan membuat kita pada proses dalam suatu gerak dinamis sebab konteks sosial yang kita hadapi sehari-hari adalah belantara penciptaan makna dan penciptaan representasi. Dikatakan Mascovici dalam Permandeli (2015:25), aspek dinamis keseharian yang itulah yang memberi struktur kepada proses mental pembentukan representasi:

Kita bergerak dan berperilaku dengan pikiran yang memang sudah tergantung pada struktur yang sudah terbentuk pada pola sebelumnya sehingga dalam banyak hal apa yang kita pahami tentang dunia sekeliling yang kita hadapi tidak akan tergeser jauh dari struktur tersebut. Sebagai akibat bahwa kita hidup bersama-sama dengan anggota masyarakat lainnya, maka dianugerahi dengan berbagai struktur yang kompleks untuk menjelaskan dan memahami apa pun yang terjadi di sekeliling kita sehingga pemahaman tersebut selau dilengkapi dengan penalaran tentang kemungkinan dan kemasukakalannya. Oleh karena itu, pengerian tentang kenyataan, sebenarnya adalah bagian dari kenyataan itu sendiri.

Dari teori tersebut, Mascovici menegaskan bahwa kenyataan yang menentukan mental seseorang akan menemui dua watak yang bersamaan, yakni sebagai stimulus dan respons. Watak ganda dari pola perspektif representasi inilah yang akan mengarahkan gerak dinamis aktivitas mental pada porsi individual sekaligus

pada kemampuan memahami dan menginterpretasikan dari sesuatu informasi ataupun keberadaan yang ada di masyarakat.

Sisi buruk yang diangkat dari versi Mataram menurut karya ini adalah Ratu Ayu Kencana Wungu (Suhita) seharusnya menepati janji untuk menikah dan memberikan kekuasaan kerajaan Majapahit ke Menak Jingga, tetapi terjadi penolakan karena melihat cacat fisik pada tubuh Menak Jingga. Di samping itu, kecurangan dari Damarwulan yang tidak kesatria dalam mengalahkan Menak Jingga, dengan memperdaya orang terdekat dari musuhnya merupakan suatu kecerdikan yang mengesampingkan nilai moral. Dari cerita tersebut terlihat sekaligus terefleksikan pada situasi hari ini.

Pertempuran apa pun seharusnya dihadapi dengan cara kesatria, sebagai nilai utama integritas seorang manusia. Menepati janji sesuai dengan kesepakatan-kesepakatan yang telah dibuat sebelumnya juga cermin bagaimana nilai-nilai integritas diejawantahkan dalam bermasyarakat. Fragmen kejadian yang tergambar tersebut merupakan cerminan akan kemandegan nilai-nilai moral manusia, dari zaman prasejarah hingga masa modern. Terkadang perlu berhenti sejenak untuk merefleksikan secara cermat akan apa yang dapat dilihat sebagai batu lompatan kemajuan nilai manusia melalui sejarah.

Rainha de Japara, senhora pedrosa e rica, de kranige dame- the queen of Kalinyamat



Gambar 4 "Rainha de Japara, senhora pedrosa e rica, de kranige dame- the queen of Kalinyamat"
40 x 50 cm; 2/10 Lino cut-printmaking, colored pencils on the wood; 2020
(Sumber: Dokumentasi Studio Raja Singa, 2020)

Ratu Kalinyamat yang disebutkan oleh orang Portugis Diego de Couto sebagai “*Rainha de Japara, senhora poderosa e rica, de kranige dame*” yang berarti “Ratu Jepara seorang wanita yang kaya dan berkuasa, seorang perempuan pemberani”. Ratu Kalinyamat merupakan perempuan yang luar biasa selain Raden Ajeng Kartini yang terkenal di Jepara. Ratu Kalinyamat merupakan penguasa perempuan yang membawa kejayaan Jepara selama 30 tahun (Diego de Couto, 1778-1788). Kalinyamat adalah nama suatu daerah yang juga dipakai nama penguasanya, sedangkan nama sesungguhnya Ratu Kalinyamat adalah Retna Kencana. Selama 30 tahun berkuasa, Ratu Kalinyamat telah berhasil membawa Jepara dengan kemajuan armada laut yang sangat tangguh, sang ratu pernah tiga kali menyerang Portugis di Malaka, tetapi ekspedisi yang dilakukan oleh sang ratu gagal. Ratu Kalinyamat sebagai penguasa Jepara telah memainkan peranan penting baik lokal atau regional maupun level internasional. Peranannya meliputi berbagai aspek kehidupan, baik dari segi politik, ekonomi, sosial budaya, maupun pertahanan laut yang kuat. Sumber inspirasi sang ratu adalah kegigihan melakukan pemberontakan, pengusiran Portugis yang menjajah Nusantara. Pemimpin ekspedisi militer ke Malaka pada masa pemerintahan sang ratu Kalinyamat bernama Kyai Demang Laksamana. Berdasarkan sumber dari Portugis disebut dengan nama Quilidamao (H.J. de Graaf en Th. G. Th. Pigeaud, 1974:273).

Kehidupan Ratu Kalinyamat terdapat banyak pelajaran dan pandangan mengenai perkembangan historis peranan dan kedudukan perempuan di Indonesia. Ratu Kalinyamat merupakan seorang perempuan yang gagah sekaligus gigih dalam mencapai keinginan atau ambisi, tetapi memiliki *welas asih* yang tidak meninggalkan kodratnya sebagai perempuan. Sang Ratu yang menggambarkan sosok perempuan yang tidak dibatasi oleh tradisi. Aktivitas dan peranan Ratu Kalinyamat memberikan suatu bukti bahwa tidaklah benar jika perempuan Jawa dari kalangan bangsawan tinggi sangat dibelenggu oleh kekuasaan feodalisme, terlepas pada sekitar abad ke-16, kerajaan di Nusantara menggunakan sistem genealogi dalam pewarisan takhta. Kisah Ratu Kalinyamat merupakan salah satu kasus yang membuktikan bahwa perempuan dari kalangan bangsawan justru mempunyai peluang yang lebih besar untuk tampil guna memainkan peranan penting yang sangat dibutuhkan, baik dalam bidang politik maupun ekonomi. Jauh kisah dari Raden Ajeng Kartini, Ratu Kalinyamat sosok nyata yang memanfaatkan peluang untuk dapat melakukan peranan penting tersebut dalam bidang politik, ekonomi, pertahanan pada armada perangnya karena didukung oleh kebijakan wewenang kekuasaannya yang bersifat monarki. Ratu Kalinyamat telah melakukan aktivitas-aktivitasnya sebagai perempuan perkasa untuk negaranya.

Simpulan

Relasi seni dengan konteks budaya dan sejarah tersebutlah yang menjadikan seni tidak semata merupakan ungkapan ekspresi seorang seniman. Porsi inilah yang melandasi proses kreatif dari Studio Raja Singa, lewat jalan seni rupa khususnya seni grafis mencoba mengurai budaya dan sejarah Indonesia. Di sini sejarah dilihat sebagai suatu eksistensi, secara proses kreatif Studio Raja Singa menggali sejarah dalam artian; sejarah sebagai peristiwa, sejarah sebagai kisah, dan sejarah sebagai nilai. Pemaknaan sejarah sebagai peristiwa, Studio Raja Singa mencari data dari sumber teks sejarah yang sudah dibukukan ataupun dari cerita rakyat yang sudah berkembang di masyarakat, artefak dan berhubungan langsung dengan narasumber yang berkompeten di bidangnya. Sejarah sebagai kisah melihat sebuah kejadian yang sudah terjadi pada masa lampau, yang bisa terulang kembali pada masa sekarang dalam bentuk kisah ataupun catatan dalam bentuk teks. Menggali sejarah sebagai kisah secara otomatis mempelajari suatu nilai, yakni sesuatu yang dianggap berharga, baik, dan luhur.

Kondisi ini yang menjadi latar belakang dari penciptaan karya seni grafis dari Studio Raja Singa. Kondisi kontradiktif inilah yang menjadi gagasan untuk dieksekusikan dalam karya seni dengan menggunakan metode dialektika *prograss*. Metode dialektika *prograss* dipilih karena proses kreatif Studio Raja Singa yang tidak bisa lepas dengan kondisi lingkungan masyarakat serta terlibat langsung dengan budaya baik budaya populer (globalisasi) dan budaya leluhur. Selain itu, metode tersebut untuk menjadikan seni sebagai media ekspresi artistik juga sebagai media komunikatif. Dialektika *prograss* karya seni grafis Studio Raja Singa terdiri dari beberapa tahap, yakni intensionalitas eksistensial, dialektika, *brainstorming*, dan perwujudan.

Perwujudan karya seni grafis pada Studio Raja Singa dapat menghadirkan sistem struktur oposisi biner, baik itu dalam fisioplastis visual maupun psikoplastis visual. Fisioplastis visual menggambarkan sebuah tragedi masa lampau dalam sejarah Indonesia yang menyedihkan sekaligus tragis dan disandingkan dengan sebuah kegembiraan serta banyol. Sisi kontradiktif ini lah menjadi karakteristik visual dari Studio Raja Singa penggambaran “komedi = tragedi + waktu”. Sementara itu, aspek psikoplastis visual Studio Raja Singa adalah sebuah tragedi merupakan sisi lain dari keyakinan manusia tentang pentingnya menjadi individu. Lewat tragedi manusia berupaya menelaah pertanyaan-pertanyaan eksistensial.

Referensi

- Achmad, Sri Wintala. 2019. *Ratu Kalinyamat – Kisah Cinta, Dendam, dan Tahta*. Yogyakarta: Araska.
- Couto, Diego de. 1778-1788. *Da Asia. Jilid V*. Lisboa: Typografica.
- Daliman. 2018. *Manusia dan Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Graaf, H.j. 1986. *Kerajaan-Kerajaan Islam di Jawa: Peralihan dari Majapahit ke Mataram. Terjemahan Grafitipers dan KITLV*. Jakarta: Grafitipers.
- Ismantara, Nur. 2017. *Kreativitas: Sejarah, Teori & Perkembangan*. Yogyakarta: Gigih Pustaka Mandiri.
- Indratmoko, Agung J. 2017. Pengaruh Globalisasi Terhadap Kenakalan Remaja Di Desa Sidomukti Kecamatan Mayang Kabupaten Jember. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*: 3 (1) : 121-133
- Kresna Hariadi, Langit. 2013. *Menak Jinggo Sekar Kedaton*. Surakarta: Metamind.
- Maslow, Abraham M. 2018. *Motivation and Personality*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- May, Rollo. 2019. *Manusia Mencari Dirinya*. Yogyakarta: BasaBasi.
- . 2019. *Kreativitas dan Keberanian: Risalah Tentang Proses Kreatif dalam Pandangan Eksistensialisme*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Permanadeli, Risa. 2015. *Dadi Wong Wadon-Representasi Sosial Perempuan Jawa di Era Modern*. Yogyakarta: Pustaka Ifada.
- Plekhanov. G. 2006. *Seni dan Kehidupan Sosial*. Bandung: CV Ultimus.
- Rohidi, Tjejep Rohendi. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Sachari, Agus dan Yan Yan Sunarya. 2001. *Desain dan Dunia Kesenirupaan Indonesia dalam Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Shrum, L.J ed. 2010. *Psikologi Media Entertainment: Membedah Kemampuan Periklanan Sublimasi dan Bujuk yang Tidak Disadar Konsumen*. Yogyakarta: Jalasutra
- Smiers. Joost. 2009. *Arts Under Pressure: Memperjuangkan Keanekaragaman Budaya di Era Globalisasi*. Yogyakarta: INSISTPrees.
- Wibodo, Martinus Satya. *Cinta dan Keterasingan dalam Masyarakat Modern: Kritik Ericha Fromm Terhadap Kapitalisme*. Yogyakarta: Narasi.
- Wilber, Ken. 2012. *A Theory of Everithing: Solusi Menyeluruh Atas Masalah-Masalah Kemanusiaan*. Jakarta. Mizan

Nur Iksan, S.Sn., M.Sn. lahir di Ponorogo. Merupakan dosen Prodi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni dan Antropologi Budaya, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya. Mengampu mata kuliah Seni Grafis. Selama ini aktif dalam organisasi, meneliti, menulis, dan seorang praktisi seni. Aktif berpameran tunggal dan kelompok.

PENDIDIKAN SENI DAN NILAI KEMANUSIAAN

ABSTRAK

Seni terutama dalam lingkup pendidikan tinggi seni tidak bisa dimaknai secara sederhana. Dalam konteks pendidikan tinggi, seni dituntut untuk memberikan kontribusi bagi pemecahan berbagai persoalan yang melingkupi kehidupan manusia yang sangat kompleks. Pemecahan persoalan epistemis dalam pendidikan tinggi seni dimungkinkan apabila filsafat baik filsafat seni dan filsafat ilmu diberikan ruang untuk memberikan solusi bagi seni dalam mengatasi persoalan kehidupan manusia. Metode yang bisa diterapkan dari filsafat ini untuk mengatasi persoalan seni dalam kehidupan manusia adalah fenomenologi maupun hermeneutika. Dari metode ini akan terlihat bahwa pendidikan seni akan memberikan rasionalitas bagi nilai kognitif dalam ikut mengentaskan dan mengatasi persoalan kemanusiaan.

Kata Kunci: pendidikan, seni, kemanusiaan

Pendahuluan

Dalam rangka memeringati Dies Natalis ke-36 Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini, ISI Yogyakarta mencoba mengangkat suatu permasalahan yang cukup menarik terutama permasalahan yang sedang menerpa bangsa Indonesia. Permasalahan yang dicoba diangkat dalam dies kali ini adalah korelasi antara seni dengan kondisi riil bangsa Indonesia yang sedang mengatasi permasalahan pandemi corona, dan juga dalam permasalahan yang lebih luas adalah permasalahan mengenai kemanusiaan, budaya, agama, alam, hingga primordialisme serta ras. Permasalahan ini dicoba untuk dipetakan oleh ISI Yogyakarta melalui dies

pada tahun ini. Meskipun saat ini warga dunia terkhusus lagi bangsa Indonesia sedang menghadapi pandemi corona, hal ini tidak menyurutkan ISI Yogyakarta untuk dapat memberikan kontribusi pemikirannya terlebih melalui seni bagi pengentasan permasalahan baik global maupun nasional.

Institut Seni Indonesia Yogyakarta merupakan bagian dari sistem pendidikan tinggi yang diselenggarakan di Indonesia. Sebagai bagian dari sistem pendidikan tinggi, seyogianya ISI Yogyakarta memberikan kontribusi bagi setiap permasalahan yang sedang terjadi atau yang mungkin akan terjadi. Pendidikan tinggi dalam dunia seni bagaimanapun tidak bisa dilepaskan dari pendidikan tinggi yang lain. Pendidikan tinggi seni sebagaimana pendidikan pada umumnya dalam pemahaman Ki Hadjar Dewantara merupakan suatu proses belajar menjadi manusia berkebudayaan yang berorientasi ganda, yakni memahami diri sendiri dan memahami lingkungannya (Latif, 2019:6). Ke dalam, pendidikan harus memberikan wahana kepada peserta didik untuk mengenali siapa dirinya sebagai “perwujudan istimewa” (*diferensiasi*) dari alam. Dan ke luar, pendidikan harus memberi wahana kepada peserta didik untuk dapat menempatkan keistimeawaan diri itu dalam konteks keseimbangan dan keberlangsungan makrokosmos sehingga keistimeawaan pribadi itu tidak melahirkan kekacauan bagi kebersamaan.

Penyelenggaraan pendidikan tinggi memang membutuhkan perhatian tersendiri. Fungsi kampus perguruan tinggi bersifat khusus, yaitu memproduksi ilmu pengetahuan yang tidak sekadar menerapkan atau menghafal ilmu. Tujuan yang sesungguhnya tidak hanya melahirkan sarjana terampil, tetapi juga berpengetahuan dan berintegritas. Dalam menghadapi tantangan dan permasalahan mendatang, sesungguhnya tugas pendidikan tinggi khususnya seni memang tidak mudah. Pendidikan tinggi seni sesuai perkembangan zaman juga dituntut untuk melahirkan insan muda yang kreatif dan inovatif. Konsep pemikiran ini tidak dengan mudah dapat direalisasikan sebab terdapat permasalahan mendasar dalam pendidikan tinggi di Indonesia yang tidak hanya berada pada tataran teknis belajar, tetapi juga pada aras yang lebih dalam lagi, yaitu tataran paradigmatik. Menurut Priyatma (2020:6) bahwa pendidikan di Indonesia telah kehilangan orientasi mendasarnya, yakni berkembangnya keberanian dan berpikir mandiri.

Untuk itulah tulisan ini dibuat, yaitu untuk melihat keberanian dalam berpikir mandiri dalam menghadapi tantangan yang berada di sekitar pendidikan tinggi seni. Tataran paradigmatik terutama dari konstruksi filsafat (ilmu) memang sangat dibutuhkan dalam mengurai permasalahan serta pengembangan kemampuan berpikir kritis mandiri terutama melalui model pembelajaran berbasis proyek atau kasus.

Peduli terhadap Pendidikan

Dimensi filsafat dalam pendidikan mempersoalkan pernyataan dasar mengenai apakah pendidikan itu serta apa tujuan sesungguhnya dari pendidikan tersebut. Melalui pertanyaan tersebut, filsafat mencoba menjawab persoalan pendidikan pada dirinya sendiri atau pun pendidikan *qua* pendidikan. Namun, yang menjadi persoalan mendasar adalah dewasa ini pendidikan tampak kurang diminati karena dianggap tidak menyumbangkan pemikiran yang bisa dipakai untuk pemecahan langsung terhadap persoalan-persoalan yang dihadapi masyarakat menyangkut praktik pendidikan.

Pada abad modern ini terlihat bahwa masyarakat sudah terobsesi oleh begitu banyaknya persoalan yang bersifat pragmatis serta terjatuh dalam labirin persoalan praktis sehingga tidak mampu lagi keluar untuk mencari ujung benang kusut dari seluruh persoalan pendidikan. Dalam keadaan yang seperti ini, sesungguhnya dimensi filsafat sebetulnya justru memperlihatkan urgensinya yang nyata untuk persoalan saat ini.

“Persoalan-persoalan *dalam* pendidikan” memang berbeda secara kategoris dari “persoalan pendidikan” *par excellence* dalam hal bahwa yang pertama merupakan masalah-masalah pragmatis; sedangkan yang kedua merupakan masalah filosofis (Sudiarja, 2006:6). Tentu saja persoalan-persoalan pragmatis perlu diketahui dan dibicarakan agar dapat diatasi dengan tepat serta cepat karena sifatnya yang mendesak. Lebih lanjut, persoalan-persoalan ini berorientasi pada hasil yang bisa diprediksi sehingga dianggap konkret. Namun, karena alasan ini, tidak jarang orang lantas menutup diri dalam persoalan-persoalan pragmatis semata, sedangkan persoalan yang bersifat filosofis sering diabaikan atau bahkan dilupakan karena dianggap abstrak dan karenanya kurang berguna untuk membicarakannya.

Pembicaraan mengenai pendidikan di tataran filsafat memang tidak berorientasi pada manfaat, hasil, atau kegunaan, melainkan pada visi yang memberi wawasan. Oleh karena itu, pembicaraan di tataran filsafat mempunyai skop yang berbeda dari pembicaraan yang bersifat pragmatis. Namun, paham filsafat pendidikan sangat penting untuk memberi dasar yang benar bagi penyelesaian-penyelesaian persoalan praktis.

Sudiarja (2006:6) menjelaskan bahwa filsafat pendidikan membicarakan “persoalan pendidikan” *par excellence*, artinya mempertanyakan atau mempersoalkan arti dari pendidikan itu sendiri dan mencoba memberi jawaban atas pertanyaan mengenai pendidikan itu sendiri. Rumusan pertanyaan dari filsafat pendidikan bisa sangat sederhana seperti apa pendidikan itu sesungguhnya; atau

bisa juga apakah tujuan dari pendidikan itu sendiri. Namun, untuk menjawab pertanyaan tersebut diperlukan perenungan dan diskusi yang panjang sampai didapatkan pernyataan dasar yang diharapkan dapat menjadi tempat pijak untuk memecahkan “persoalan-persoalan *dalam* pendidikan” itu sendiri. Memang, filsafat pendidikan tidak serta merta dapat diterapkan untuk memecahkan persoalan-persoalan dalam pendidikan yang begitu luas sebab filsafat tidak memberikan jawaban atas persoalan yang bersifat pragmatis melainkan secara visioner dan memberikan wawasan. Dalam hal ini, sesungguhnya para pakar pendidikan yang harus mengalirkan pemikiran-pemikiran dasar filsafat supaya dapat memberi terang dalam pemecahan persoalan praktis.

Pemahaman mengenai pendidikan tersebut di atas sebenarnya mengikuti pemikiran Driyarkara bahwa pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia muda (Sudiarja, 2006). Melalui tulisannya terlihat sekali bahwa Driyarkara mempertahankan pandangan tradisional mengenai pendidikan humaniora. Driyarkara mengikuti pandangan Thomas Aquinas yang berpendapat bahwa pendidikan adalah proses humanisasi dan hominisasi, yang mempunyai arti bahwa pemanusiaan menyangkut keseluruhan jiwa dan badan. Terlihat jelas di sini bahwa pembentukan “kemanusiaan” apa pun penafsirannya masih tetap merupakan tujuan penting dalam konsep pendidikan.

“Kemanusiaan” memang merupakan istilah yang abstrak karena meliputi banyak hal dan sangat luas pengertiannya. Namun, kepentingan kemanusiaan tidak diragukan lagi dalam konsep filsafat terutama filsafat pendidikan. Melalui pengertian ini, konsep pendidikan tidak pernah bisa dilepaskan dari konsep mengenai manusia sebab tujuan pendidikan adalah membentuk manusia. Namun, yang menjadi persoalan bahwa paham mengenai manusia saat ini berbeda dengan paham klasik dalam filsafat. Filsafat manusia pada masa sekarang ini lebih banyak membahas keterkondisiannya di dunia dengan segala persoalannya daripada menyangkut kodrat atau esensi manusia. Keterkondisian manusia tersebut dalam pemahaman filsafat tidak lantas berarti penyerahan pada interpretasi naif yang menoleransi berbagai macam pelanggaran dengan alasan keterbatasan kondisional manusia. Alasan seperti ini biasanya sering dikemukakan oleh penganut behaviorisme. Atau yang lebih buruk lagi, orang lantas tidak mempermasalahkan pelanggaran-pelanggaran itu sama sekali sebagai persoalan “kemanusiaan”, melainkan sekedar persoalan yang dapat ditangani secara pragmatis.

Sebagaimana persoalan pendidikan senantiasa berkorelasi dengan pemanusiaan, persoalan pendidikan di Indonesia apabila dikaitkan dengan

persoalan manusia Indonesia, maka benar apa yang dikatakan oleh Anita Lie bahwa persoalan fundamental dalam sistem pendidikan nasional pada akhirnya adalah persoalan dehumanisasi pendidikan (Lie dalam Sudiharjo, 2006:11). Menurut Lie, lebih lanjut bahwa pendidikan seharusnya menghormati dan menghargai martabat manusia berikut segala hak asasinya. Peserta didik seharusnya tumbuh dalam kemanusiaannya sebagai subjek melalui proses pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan jangan sampai terjebak dalam proses dehumanisasi. Apabila pendidikan yang seharusnya memanusiakan manusia muda karena peserta didik merupakan generasi masa depan Indonesia, tertelung dalam praktik dan struktur dehuman, pada saatnya nanti apa mungkin mengharapkan manusia Indonesia yang seutuhnya. Di sinilah justru dibutuhkan pemikiran filsafat dalam melihat persoalan mendasar dalam dunia pendidikan di Indonesia.

Namun, justru pada akhirnya dimensi filsafat memang kurang mendapatkan perhatian dalam wacana pendidikan di Indonesia sebab filsafat dianggap abstrak dan idealis. Dalam situasi sekarang ini, sebenarnya konsep manusia sebagai dasar pemikiran mengenai pendidikan kurang banyak didalami dan karenanya menjadi kabur, sementara konsep lama yang masih dipegang teguh sudah tidak mencerminkan keadaan yang sesungguhnya dan karenanya tidak memadai lagi bagi pondasi kehidupan zaman sekarang. Jadi, saat ini sebenarnya pendidikan di Indonesia membutuhkan pemikiran filsafat yang sangat menekankan kekuatan imajinasi terutama dalam menumbuhkan nilai-nilai kemanusiaan.

Imajinasi dan Kemanusiaan

Rabindranath Tagore pernah menulis kurang lebih sebagai berikut bahwa “kita dapat menjadi kuat dengan pengetahuan, tetapi kita memperoleh kepenuhan melalui simpati. Namun, kita dapati bahwa pendidikan simpati di sekolah-sekolah bukan hanya secara sistematis diabaikan, melainkan sungguh-sungguh ditekan” (Nussbaum, 2010). Dalam pengertian ini sebenarnya pendidikan simpati senantiasa mengandaikan suatu bentuk kapabilitas dalam diri manusia yang didukung oleh peran imajinasi.

Dalam kapabilitas manusia, imajinasi tidak dapat ditukar dan tidak berada di bawah hierarki kapabilitas yang lainnya. Oleh karena itu, tanpa simpati tidak mungkin terdapat kepedulian dan tanpa kepedulian tidak mungkin diciptakan kemanusiaan yang bermartabat. Kemanusiaan tidak secara otomatis tampil pada saat seseorang berjumpa dengan orang lain. Sering kali sisi kemanusiaan diabaikan dengan sengaja apabila menghadapi kenyataan yang membuat *sang liyan* terlihat berbeda.

Dalam bukunya yang berjudul *From Disgust to Humanity* (2010), Nussbaum memulai argumennya dengan membayangkan sesosok manusia yang hadir di depan kita. Kehadiran seseorang, senantiasa menghadapkan kita pada dua pilihan, yaitu memperlakukannya sebagai sesama manusia atau memperlakukannya sebagai sekadar sesuatu sebagaimana objek yang lain. Kehadiran *sang liyan* akan mengajak untuk berimajinasi hanya dengan membayangkan bagaimana dunia tampil melalui kaca mata orang lain sehingga kita mampu melihat *sang liyan* sebagai sosok pribadi dan bukan sekadar objek.

Cara pandang ini merupakan suatu bentuk sikap dalam menjalin rasa hormat dengan rasa ingin tahu serta penyelarasan imajinatif. Sebelum sampai pada sikap hormat dengan orang lain, orang perlu terlebih dahulu untuk belajar memikirkan orang lain dengan simpati dan imajinasinya. Inilah sebenarnya merupakan sikap kemanusiaan. Istilah kemanusiaan pada masa sekarang ini dimaknai dengan begitu banyak penafsiran. Supelli (2015:17) menyatakan bahwa Nussbaum cukup berhati-hati dalam memaknai kemanusiaan dengan mengacu makna kemanusiaan melalui pemikiran Adam Smith dan juga Cicero. Adam Smith dalam bukunya yang berjudul *The Theory of Moral Sentiments* (1976) melihat bahwa bukan daya lembut kemanusiaan dan bukan percikan kebajikan yang sanggup menangkal impuls kecintaan terkuat manusia kepada dirinya sendiri. Dalam hati manusia, terdapat cinta dan afeksi yang jauh lebih kuat ketimbang itu semua. Cinta inilah yang muncul pada saat seseorang membayangkan penderitaan orang lain.

Supelli (2015:17) lebih lanjut menyatakan bahwa Nussbaum merumuskan pandangan Smith sebagai kemampuan untuk membayangkan pengalaman orang lain dan berpartisipasi secara emosional di dalamnya. Nussbaum menyebutnya sebagai keterlibatan yang lentur dan murah hati dengan kesengsaraan dan pengharapan orang lain. Begitu juga dengan pemikiran Cicero yang memengaruhi pemikiran Nussbaum mengenai kemanusiaan merujuk pada istilah humanitas, yaitu kemampuan menanggapi pengalaman orang lain dengan membayangkan pengalaman itu sendiri. Dalam pemahaman Nussbaum, humanitas Cicero mempunyai arti sebagai simpati, yaitu pemahaman empatik sekaligus kepekaan terhadap pengalaman orang lain dan orang lain itu dilihat sebagai suatu pribadi.

Dari sini dapat dilihat korelasi antara imajinasi dan kemanusiaan. Imajinasi memungkinkan kategori abstrak seperti kemanusiaan menjadi nyata dalam hidup. Kemampuan imajinatif ini yang sanggup menggerakkan kita untuk memandang orang lain sebagai tujuan pada dirinya sendiri dan bukan sarana untuk kepentingan kita sendiri. Kehadiran *sang liyan* dalam kemampuan imajinatif ini memberikan

kesetaraan serta rasa keadilan. Keadilan merupakan keutamaan dapat terwujud melalui realisasi seorang dengan yang lain: *Iustitia est emper ad alterum* (Aquinas, ST II-II, q.58, a.5, ob3). *Sang liyan* dalam pengertian bisa dimengerti baik (a) secara absolut maupun (2) secara relatif.

Yang dimaksud “yang lain atau *sang liyan* secara absolut” merupakan pribadi-pribadi yang merupakan sesama warga negara yang bebas dan yang satu tidak mesti mengenal yang lain. Sementara itu, “yang lain atau *sang liyan* secara relatif” adalah pribadi-pribadi yang memiliki relasi ketergantungan dengan si subjek. Menurut Aquinas dalam Kristanto (2015:30), bahwa relasi dengan “yang lain secara absolut” berlaku keadilan secara mutlak (*simpliciter iustum*), dan dalam relasi dengan “yang lain dalam arti relatif” lebih berlaku prinsip cinta kasih. Dalam pemahaman mengenai relasi dengan ‘yang lain secara absolut’ berlaku keadilan sipil atau politis (*iustum politicum*); sedangkan dalam pemahaman mengenai relasi dengan ‘yang lain secara relatif’ oleh Aquinas disebut sebagai keadilan rumah tangga (*iustum oeconomicum*).

Kristanto (2015:31) lebih lanjut melihat pemikiran Aquinas dalam konteks keadilan sipil, maka Aquinas membedakan antara keadilan umum atau keadilan legal (*iustitia legalis*) dan keadilan khusus (*iustitia particularis*). Keadilan legal berlaku dalam relasi individu warga negara dengan masyarakat atau negara secara umum. Melalui keadilan legal ini, keutamaan dan tindakan masing-masing individu yang pada dasarnya merupakan makhluk sosial selalu diarahkan untuk kesejahteraan bersama (*bonum commune*). Kesejahteraan umum ini merupakan kepentingan dari masing-masing individu sebagai anggota masyarakat. Dengan kata lain, bahwa keadilan legal akan senantiasa menyangkut relasi individu sebagai bagian dengan masyarakat sebagai keseluruhan (*ordo partium ad totum*).

Keadilan khusus (*iustitia particularis*) terwujud dalam relasi antarindividu serta terarah pada kebaikan atau kesejahteraan pribadi atau individu yang lainnya (*bonum alterius singularis personae*). Lebih lanjut Kristanto (2015:31) menegaskan bahwa sebagaimana Aristoteles, Aquinas membedakan keadilan khusus menjadi (1) keadilan komutatif (*iustitia commutativa*) dan (2) keadilan distributif (*iustitia distributiva*). Keadilan komutatif ini menyangkut relasi yang setara atau fair (*aequalis*) antara dua pribadi atau individu. Kesetaraan yang berlaku dalam keadilan komutatif merupakan kesetaraan aritmatik (*aequalitas secundum arithmetica*) atau kesetaraan kuantitatif. Keadilan komutatif ini banyak berlaku dalam praktik tukar-menukar dan jual beli antardua pihak (*ordo partium ad partes*). Hal ini mempunyai arti bahwa pihak atau pribadi yang lain bisa jadi sama sekali

tidak saling mengenal dan kedua belah pihak harus memberikan apa yang menjadi haknya masing-masing tanpa pandang bulu.

Inilah keadilan yang dalam pandangan Aquinas ingin dipahami sebagai bentuk keadilan yang terdapat dalam kehidupan sesungguhnya. Pemahaman mengenai keadilan terlihat sangat abstrak sekali karena keadilan membutuhkan simpati dan imajinasi akan pertemuan dengan yang lain atau *sang liyan*. Perjumpaan ini sudah mengandaikan adanya relasi dalam kemanusiaan. Relasi dengan yang lain untuk mengangkat sisi kemanusiaan dapat melalui relasi dengan wajah. Relasi dengan wajah tentu saja dapat didominasi oleh persepsi, tetapi apa yang khas bagi wajah itu tidak dapat direduksikan kepada persepsi (Levinas, 1982:85-86). Dalam kemampuan imajinasi bahwa wajah orang lain tidak dapat ditemukan melalui persepsi fisik sebab wajah tersebut akan selalu melampaui apa pun yang dapat saya pikirkan. Oleh karena itu, saya tidak pernah mampu menilai dan membuat sistem pengetahuan mengenai siapa orang tersebut. Karena itulah, menurut Levinas, orang tidak dapat melihat dan menyentuh wajah, apalagi membunuhnya. Pertemuan dengan wajah orang lain dapat menjadi sebuah peristiwa etis sebab dalam pertemuan tersebut kita berhadapan langsung dengan identitas asli orang tersebut.

Wajah orang lain menuntut saya untuk bertanggung jawab terhadap orang lain. Tanggung jawab ini harus diungkapkan bukan pertama-tama secara spiritual dalam bentuk rasa kasihan dan simpati, melainkan secara konkret dalam bentuk pemberian dan pemenuhan kebutuhan dasar. Bagi Levinas bahwa kebertubuhan manusia dengan segala kebutuhannya justru menjadi kondisi bagi kemungkinan pengungkapan tanggung jawab sebagai sebuah kebaikan bagi orang lain (Tjaya, 2015:35). Keprihatinan terhadap keadaan dan kepentingan orang lain dan berusaha untuk menanggapi secara konkret merupakan hasil pertemuan dengan wajahnya. Jawaban yang layak atas permintaan tanggung jawab ini adalah ketersediaan dan kesiapan diri untuk bertanggung jawab terhadap 'yang lain' (*altruis*).

Tanggung jawab akan 'yang lain' (*altruis*) ini merupakan suatu sikap yang dilandasi oleh semangat kerohanian yang sangat besar. Dan hal ini merupakan wujud dari spiritualitas suatu tindakan manusia. Sebagaimana tindakan manusia pada umumnya, spiritualitas ini juga melandasi dari salah satu tindakan manusia yang disebut seni.

Spiritualitas dalam Seni

Tanggung jawab manusia terhadap yang lain merupakan sikap *altruis* terhadap *sang liyan*. *Sang liyan* tidak pernah diposisikan sebagai objek, melainkan sebagai subjek. Tanggung jawab terhadap *sang liyan* ini mengandung suatu kesetaraan. Hidup atau kehidupan memaksa manusia untuk menghormati sesama manusia, dan hal itu tidak terjadi secara spontan. Saat membiarkan orang lain berjalan di depan kita, itu untuk kali pertama dalam sejarah manusia terjadi revolusi yang tidak kelihatan. Hal ini merupakan suatu peristiwa yang luar biasa sebab pada saat itulah muncul pengakuan pada personalitas orang lain. Secara spontan, umumnya manusia hidup bagi dirinya sendiri, dan ia memandang sesamanya sebagai objek atau benda-benda untuk dimanipulasi. Bahwa manusia kemudian bisa membalik sudut pandangnya dan membiarkan manusia lain berjalan damai di depannya merupakan suatu kemajuan yang luar biasa (Wibowo, 2017:19). Cara berpikir yang paradigmatis ini juga ditekankan oleh seni.

Seni dapat menawarkan pandangan bagi manusia untuk memilih sesuatu yang membawa jati diri manusia, yaitu memilih sesuatu yang membuat manusia tersebut semakin dekat dari apa yang layak manusia hidupi, yaitu Kebenaran dan Kehidupan. Seni merupakan suatu sensibilitas yang merupakan sebuah daya yang membuat manusia merasakan lebih banyak lagi. Seni sebagaimana cinta akan mengizinkan manusia untuk menemukan daya seni dan cinta yang telah selalu ada dalam diri manusia yang tinggal menunggu untuk disadarkan. Oleh karena itu, seni mengajarkan kepada manusia untuk senantiasa hormat kepada Hidup atau Kehidupan. Maka manusia tidak boleh mengingkari Hidup atau Kehidupan itu sendiri bahkan secara teoritis pun tidak diperbolehkan.

Seni dalam hal ini merupakan suatu bentuk spiritualitas daya hidup batin yang berada dalam diri manusia serta dapat dideskripsi sebagai kesadaran batin. Kehidupan memang menjadi bagian yang bersifat inheren dalam seni sehingga kehidupan senantiasa memberikan inspirasi bagi seni. Bahkan keindahan dalam Hidup ataupun kehidupan dapat ditangkap oleh seni melalui estetika. Sumber estetika adalah yang mulia dan yang indah dari kehidupan. Sementara itu, spiritualitas bersumber dari yang suci dalam kehidupan (Sutrisno, 2020:53). Seniman memuliakan kehidupan dalam gerak tari dan menuliskan nada kehidupan dalam musik mengikuti suara-suara alam semesta. Dalam seni pun terdapat seni yang dihayati dalam ritual syukur atas kehidupan.

Dalam sejarah filsafat seni, baru pada abad ke-18 apa yang dihayati sebagai ritus seni serta perayaan atas kehidupan dan pemuliaan kehidupan difilsafatkan sebagai

estetika. Pada abad ke-18 juga di dunia Barat penghayatan akan yang indah dari kehidupan dan dalam hidup serta yang subur dicoba untuk dirumuskan dalam teori seni. Teori seni merupakan bentuk semua ikhtiar untuk menjelaskan pengalaman atau penghayatan dalam hidup ini (Sutrisno, 2020:53). Sementara itu, teori sendiri semacam gagasan atau konsep mengenai terjadinya suatu peristiwa. Sebagai contoh adalah bagaimana peristiwa itu dialami dalam keragaman sehingga kita dapat mendeskripsikan adanya bermacam-macam orang; lalu dengan akal budi membuat proses abstraksi terhadap observasi ini sehingga secara rasional abstraksinya menjadi kemanusiaan. Secara konkret dapat dilihat bahwa keragaman partikular fungsi dan warna kursi akhirnya membuat abstraksi menjadi kekursian.

Jadi, teori merupakan abstraksi yang dibangun oleh manusia sendiri melalui akal budi dan rasionalitasnya yang kemudian dipakai untuk mengenali bagaimana peristiwa-peristiwa hidup itu berpola-pola sehingga setelah peristiwa terjadi, maka manusia dapat mengetahui nilainya atau sisi penting dan juga berharganya dalam peristiwa-peristiwa hidup yang dijalaninya. Karena yang melakukan abstraksi adalah manusia dengan akal budinya, arti teori dapat dideskripsikan sebagai sistematisasi rasional-logis mengenai seni; apa yang dialami sebagai indah dalam hidup ini (Sutrisno, 2020:54). Maka, teori pertama mengenai estetika merupakan sebuah teori ritual. Artinya, bahwa seni merupakan suatu ritus yang berkaitan dengan upacara menghormati kehidupan yang eksotis dan misterius. Teori ritual seni menempatkan estetika sebagai bagian dari ritus keagamaan, pemujaan kosmologis, penghormatan akan kesuburan, dan kepercayaan bahwa kehidupan ada sumbernya, ada awal serta ada akhirnya; di mana kelahiran, kesuburan dalam perkawinan dan kematian diberi ekspresi ritualnya di dalam *rites of life passage*.

Teori yang kedua dari seni adalah sudut pandang, yaitu memikirkan lalu mengatur pengalaman-pengalaman estetika; kemudian merumuskannya sebagai representasi atas realitas. Teori kedua ini berusaha untuk menalar dan merumuskan apa itu pengalaman estetis: apa itu titik estetis sebagai pengalaman yang tidak terucapkan dan tidak terulang saat yang mengalami berdecak kagum dalam ekstase estetis atau pada saat tersentuh oleh tragedi drama kehidupan.

Teori ketiga dari seni membingkai estetika sebagai ekspresi energi kreatif dan ungkapan proses kreatif manusia dalam kata-kata indah seperti prosa dan puisi. Dalam hal ini seni juga merupakan ekspresi keindahan dalam goresan warna cat lukisan kanvas. Untuk teori keempat dari seni adalah merumuskan seni sebagai proses mengenang kembali atau mimesis akan pengalaman keindahan yang diwajahkan dalam ucapan simbolik atau pun bahasa rupa. Mimesis merupakan

proses melukis kembali pengalaman hayati alam semesta dalam lukisan naturalis yang menghadirkan kembali alam semesta dengan nuansa lebih indah, lebih hidup melalui garis dan warna. Apabila isi memesis karena terlalu kayanya tidak dapat menemukan bahasa ucap ataupun tulisan dalam prosa maka ia diheningi menjadi puisi mini kata dengan kandungan makna mendalam.

Teori kelima dari seni merupakan suatu bentuk usaha untuk mendeskripsikan bagaimana gejala atau fenomena orang mengalami titik keindahan atau estetis. Metode pendeskripsian fenomena mengalami titik estetis pada saat menghayati karya seni bisa dalam bentuk drama, musik, tari; serta memaparkan pemahaman akan pengalaman estetis saat sekejap orang sampai ke titik yang mencengangkan sekaligus yang *sublime* merasuk dan dialami mirip dengan pengalaman ekstase spiritual atau orgasme, yaitu suatu bentuk pengalaman *psiko-bioeksistensial* manusia (Sutrisno, 2020:54).

Berdasar atas pemahaman dalam teori seni tersebut, dapat memunculkan suatu paradoks sebab titik estetika subjektif sebagai pengalaman seni yang bersifat personal dikontraskan dengan keharusan objektivasi universal sebagai suatu pengalaman objektif. Paradoks ini dapat terjadi sebab pengalaman titik estetika merupakan pengalaman yang bersifat intuitif karena rasa estetis harus dapat dideskripsikan secara rasional sebagai pengetahuan. Suatu pengalaman estetis yang akan dikomunikasikan ke subjek lain sebagaimana adanya atau bisa dikatakan paling tepat dibebankan sebagai suatu fenomena, yaitu melalui deskripsi fenomenologis pengalaman itu sendiri. Pengalaman itu hanya sekadar dideskripsikan, tanpa harus ditambahi ataupun dikurangi bobot pengalaman itu sendiri sebab metode fenomenologis sudah memberikan rambu-rambunya untuk melepas terlebih dahulu penilaian subjektif melalui *epoche*, yaitu menaruh dalam tanda kurung.

Melalui metode fenomenologis ini yang dalam pendekatan interpretasi humaniora ilmu-ilmu kemanusiaan tujuan interpretasinya memang untuk memberi pemahaman akan apa itu pengalaman estetis. Ilmu humaniora berfungsi untuk memahami dan bukan menjelaskan sebagaimana dalam ilmu-ilmu alam. Untuk memahami estetika dengan pengalaman estetisnya maka dibutuhkan apresiasi yang dilatih untuk memahaminya dari dalam – *intrinsic from within*.

Fenomenologi dan Jalan Lingkar Hermeneutis dalam seni

Melalui metode fenomenologis dapat terlihat bahwa seni dalam pendekatan ilmu humaniora mempunyai tujuan untuk dapat memberikan pemahaman akan pengalaman estetis. Memahami seni apabila dilihat dari metode fenomenologi

pada akhirnya akan mengandaikan adanya suatu rasionalitas. Rasionalitas dalam seni akan mempunyai nilai kognitif. Oleh karena itu, berdasar atas segi kognitifnya, seni tidak hanya mampu memberikan penalaran terhadap karyanya, tetapi juga bisa mengelaborasi kriteria, metode, serta instrumen pengembangannya.

Dalam tataran keilmuan, rasionalitas tidak bisa dilepaskan begitu saja dengan wacana keilmiah. Maka seni yang berada dalam wilayah pendidikan tinggi seni harus dapat membahas dan menganalisis seni melalui kerangka epistemologi sebagai suatu disiplin pengetahuan teoretis yang dapat dibedakan dari sekadar pengetahuan praktis (Chateau, 2000:10). Objek epistemologi seni antara lain adalah permasalahan pendasaran seni, syarat-syarat kemungkinannya, definisi seni serta hubungan antara seni, kondisi sosialnya dan kreativitas.

Seni dalam kemampuan kognitifnya melalui epistemologi dalam ranah pendidikan tinggi seni, harus mampu mendorong dan memperhitungkan perdebatan intelektual untuk meningkatkan efektivitasnya melalui perbandingan seni dan penalaran. Namun, pendidikan tinggi seni juga harus mampu untuk mengantisipasi apabila pasar mendominasi dan mengarahkan apa yang disebut sebagai karya seni sehingga pendidikan tinggi seni harus mampu untuk memberikan suatu konsep terhadap kondisi tersebut. Pendidikan tinggi seni dalam kekuatan kognitif epistemisnya juga harus mampu untuk memberikan ruang gerak terhadap perdebatan aliran-aliran dalam seni apabila ukuran penilaian karya seni hanya ditentukan oleh nilai jualnya. Terlebih pada masa sekarang ini, pendidikan tinggi seni harus mampu menghadapi pragmatisme ekonomi dalam seni agar masyarakat tetap peduli terhadap seni serta seniman juga mempedulikan isi seni itu sendiri.

Menurut Panofsky (1967), isi seni merupakan bentuk pemaknaan karya seni yang berupa gema yang muncul pada diri subjek ketika berhubungan dengan karya seni. Isi seni pada masa sekarang ini cenderung lebih diabaikan. Hal ini karena adanya tiga sebab, yaitu kuatnya pengaruh pasar, kecenderungan pelembagaan seni menjadi produk budaya, serta lembaga pendidikan seni yang menjadi pragmatis sehingga lebih menekankan pengajaran teknik.

Menurut Haryatmoko (2012:16), ketiga permasalahan itu saling terkait karena kuatnya pengaruh pasar yang berhubungan dengan hakikat karya seni sebagai kekayaan simbolis yang memiliki dua wajah, yaitu sarat makna atau nilai, serta di sisi lainnya karya seni dilihat sebagai komoditas (Bourdieu, 1992:201). Dari pemikiran ini, muncullah dua kecenderungan dalam proses spesialisasi seni. Pertama, yang mendorong munculnya produk budaya untuk dipasarkan. Kedua,

sebagai reaksi terhadap kecenderungan yang pertama, yaitu munculnya produk karya seni yang lebih diarahkan ke apropriasi simbolis.

Di sisi yang lainnya bahwa terdapat kecenderungan pelembagaan seni menjadi produk budaya yang tidak dapat dilepaskan dari komodifikasi seni. Pelembagaan seni tidak berhenti hanya pada pasar, tetapi juga dalam birokratisasi seni dalam kegiatan atau arah pendidikan seni. Karena itu, kritik Lyotard (1971) sangat relevan karena dengan mengikatkan hasrat pada kekuatan-kekuatan sosial otoriter, hasrat dikekang atau dikendorkan intensitasnya dengan resiko seni akan kehilangan energi kehidupan, vitalitas, serta kreativitasnya.

Haryatmoko (2012:16) lebih lanjut menjelaskan bahwa pragmatisme dalam pendidikan seni muncul karena tuntutan untuk menjawab pasar. Arah tuntutan ini ialah menekankan kegunaan atau kemampuan menjawab kebutuhan sehingga proses pendidikan lebih mengajarkan teknik seni. Masalah metode (epistemologi) seperti prosedur dan skema pemikiran yang diterapkan oleh suatu disiplin ilmu untuk mengelaborasi hasil-hasilnya dengan tuntutan konseptual ketat tidak mendapatkan perhatian yang serius. Padahal, pertarungan epistemologi terletak pada acuan konseptual yang memengaruhi perkembangan seni sebagai disiplin mandiri karena menentukan penerapan perlengkapan ilmiah.

Pendidikan seni yang terlalu menekankan teknik akan sepi dari perdebatan intelektual sebab pertentangan dan perbedaan aliran-aliran dalam seni hanya muncul pada seni yang tidak diatur oleh pasar. Seni yang diatur oleh pasar hanya dapat diakses oleh konsumen yang memiliki kompetensi seni dan kapital budaya. Keberhasilan simbolis dan ekonomi karya seni jangka panjang sangat tergantung pada seniman dan kritik yang peduli pada kualitas isi seni. Yang terakhir ini menurut Bourdieu sebagaimana dikutip oleh Haryatmoko (2012:16) sangat tergantung pada sistem pendidikan dan tingkat kapital budaya publik seni.

Dalam rangka menjawab berbagai permasalahan yang berhubungan dengan seni tersebut sebagai bagian dari keprihatinan epistemologis seni dan terutama kepedulian terhadap isi seni, metode hermeneutika menempatkan diri sebagai salah satu metode untuk memahami seni. Hermeneutika dipahami sebagai teori penafsiran atas refleksi teoretis mengenai kegiatan penafsiran. Objek hermeneutika adalah teks dan teks adalah wacana yang terpatrit di dalam tulisan. Terpatritnya wacana memungkinkan otonomisasi teks sehingga terlepas dari konteks produksi dan maksud pengarang. Menafsirkan bukan hanya mereproduksi maksud pengarang, tetapi juga memproduksi makna. Dalam hal ini, bahwa ciri-ciri tekstualitas juga terdapat dalam tindakan.

Dengan demikian, hermeneutika dapat digunakan sebagai alat analisis bagi wacana seni pada era Revolusi Industri 4.0 dengan segala konsekuensinya. Dalam Revolusi Industri 4.0, seni diwacanakan dengan berbagai macam istilah yang melekat dalam Revolusi Industri 4.0 yaitu *Artifitial Intellegent*, *Big Data*, *Internet of Everything*, dan sebagainya.

Tindakan Seni dalam Revolusi Industri 4.0

Awal tahun 2020 ini dunia seakan dihentakkan oleh pandemi Covid-19 yang telah menjangkiti di 200 lebih negara. Pandemi yang telah menjangkiti lebih dari 2 juta orang di muka bumi ini memberikan penyadaran dan tantangan akan kemajuan ilmu, teknologi, dan kemanusiaan. Sebelum pandemi ini muncul, dunia ini seakan dibuat gegap gempita oleh istilah Revolusi Industri 4.0 dengan segala kekuatannya berupa *Artificial Intellegent*, *Big Data*, dan sebagainya. Sekarang setelah pandemi ini merebak di hampir semua negara, hampir gaung mengenai revolusi industri 4.0 kurang begitu terdengar lagi gemanya.

Namun, apabila dicermati lebih saksama sebenarnya gaung mengenai Revolusi Industri 4.0 ini bukan menghilang, tetapi lebih cenderung merupakan bentuk pemaksaan akan kekuatan teknologi yang sebenarnya belum siap untuk masa sekarang yang sebenarnya baru disiapkan pada masa yang akan datang. Di sini dapat diambil contoh, bahwa pada saat beberapa negara melakukan kebijakan 'lockdown' atau pembatasan fisik dan sosial karena pandemi Covid-19, segala kegiatan manusia menjadi sangat terbatas atau bahkan dibatasi secara ketat; dan pola kehidupan manusia kemudian dipaksakan untuk menggunakan kekuatan media sosial. Oleh karena itu, pada tahun 2020 ini sangat jarang orang membayangkan bahwa semua kegiatan akan berbasis daring, tetapi fakta menunjukkan bahwa di tahun 2020 ini pula, semua sistem yang berkaitan dengan dimensi kehidupan manusia dijalankan dengan sistem berbasis kecerdasan buatan, dari sistem pendidikan hingga sistem berbelanja keseharian.

Sistem pendidikan daring dengan mengandalkan kecerdasan buatan sebenarnya dirancang untuk masa ketika revolusi industri 4.0 sudah berada di kondisi siap. Namun, karena kondisi dunia yang mengalami pandemi ini, sistem pendidikan dipaksakan secara cepat untuk melakukan perubahan yang berbasis kecerdasan buatan. Bahkan dunia medis juga berubah dengan cukup cepat karena adanya pandemi ini. Perubahan ini terjadi di hampir semua dimensi kehidupan manusia tidak terkecuali seni. Apa yang berlaku dalam etika dan politik karena imbas pandemi ini juga berlaku dalam estetika.

Harari (2015:262) melihat perubahan yang terjadi di dunia seni, yaitu bahwa pada Abad Pertengahan, seni diatur oleh alat ukur objektif, standar keindahan tidak mencerminkan cita rasa manusia. Namun, selera manusia harus sesuai dengan ketentuan manusia super. Hal ini dikatakan masuk akal dalam masa ketika orang yakin bahwa seni diilhamkan oleh kekuatan manusia super, bukan oleh perasaan manusia. Tangan para pelukis, penyair, penggubah lagu, dan arsitek dianggap digerakkan oleh para malaikat, dan Roh Suci. Pada Abad Pertengahan, himne serta lagu dan nada yang paling indah biasanya tidak dinisbahkan pada kegeniusan manusia seniman tertentu, tetapi pada wahyu ilahi.

Berbeda dengan Abad Pertengahan, seni pada masa modern oleh kaum humanis dipercaya bahwa satu-satunya sumber penciptaan artistik dan nilai estetika adalah perasaan manusia. Seniman modern berusaha untuk menyentuh diri dan perasaan mereka sendiri. Dalam abad modern ini tidak mengherankan apabila menilai sebuah karya seni, seseorang tidak lagi percaya pada alat-alat ukur objektif dan berpaling pada perasaan subjektif. Di titik ini definisi seni menjadi semakin kabur. Seni adalah segala yang orang pandang sebagai seni dan keindahan ada pada mata penonton (Harari, 2015:265).

Berkaca dari perubahan sebagaimana ditekankan oleh Harari dan kemudian yang terjadi dalam kehidupan manusia setelah pandemi Covid-19 serta pemercepatan teknologi yang pada dasarnya agak dipaksakan, pendidikan humanis menjadi sangat penting. Pendidikan humanis ini percaya bahwa pengalaman manusia adalah sumber tertinggi otoritas serta makna. Sisi humanis dalam ilmu humaniora termasuk dalam pendidikan seni saat ini harus lebih diperhatikan. Nilai humanis dalam pendidikan seni pada masa mendatang akan memberikan nilai lebih dari perkembangan dan kecepatan teknologi.

Hal ini sekiranya sangat memungkinkan sebab pendidikan humanis melalui seni dapat menumbuhkan serta membangun karakter peserta didik. Membangun karakter melalui pendidikan seni dan juga kebudayaan dapat menjadi fondasi dalam membangun negara, manusia, dan bangsa terlebih di era 4.0 ketika pandemi Covid-19 memaksa semua sistem kehidupan manusia memberlakukan kekuatan teknologi. Pendidikan tinggi pada masa pandemi ini juga dipaksa untuk mengubah sistem yang ada pada dirinya. Semua perguruan tinggi diharapkan bergerak sesuai dengan dinamika digital, penerapan kecerdasan buatan, serta aplikasi cerdas di *smartphone*. Pandemi Covid-19 seolah menyadarkan bahwa saat ini pendidikan tinggi tidak bisa melepaskan diri dari apa yang disebut sebagai pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 merupakan istilah umum yang dipakai para ahli teori pendidikan

untuk menggambarkan beragam cara dalam mengintegrasikan teknologi siber, baik secara fisik maupun tidak, ke dalam dunia pembelajaran (Budiharto, 2019:6).

Dalam pendidikan 4.0, masa depan pembelajaran akan sangat berbeda di mana lokasi menjadi tak terbatas dan berlaku sepanjang hidup. Di era pemercepatan teknologi ini atau penggunaan teknologi yang dipaksakan karena pandemi corona, maka perguruan tinggi harus dapat mempersiapkan mahasiswa untuk mempunyai wawasan yang luas, serta disiapkan kemampuan *critical thinking*, yaitu kemampuan untuk menemukan cara alternatif dalam mengerjakan sesuatu dan bekerja dalam batasan tertentu sehingga menghasilkan solusi yang lebih efisien.

Oleh karena itu, dengan kemajuan teknologi yang luar biasa sebagaimana dapat dirasakan saat pandemi Covid-19, yaitu bekerja dari rumah, kuliah dari rumah, dan sebagainya; pastinya ke depan akan menciptakan bidang pekerjaan yang belum terbayang di saat sekarang ini. Kondisi ini perlu diantisipasi agar para lulusan siap menghadapi jenis pekerjaan baru yang lebih menantang dan membutuhkan teknologi tinggi serta kemampuan inovasi. Kemampuan inovasi ini merupakan salah satu kemampuan proyektif yang dapat dilakukan oleh pendidikan seni sehingga mahasiswa menjadi *humanity* berbasis ICT. Hal ini sangat memungkinkan untuk dilakukan sebab di pendidikan tinggi menurut Pranoto (2019:7), bahwa keserumpunan keilmuan juga layak dicoba untuk “diacak-acak” guna melumerkan tembok beton pengelompokan ilmu pengetahuan agar mampu mengantisipasi zaman. Ilmu hayat perlu berdialog dengan ilmu komputer, ilmu sejarah perlu berdialog dengan studi energi terbarukan; an seni perlu berdialog dengan sains data. Racikan progresif keilmuan diharapkan berbenih inovasi baru yang menghargai nilai-nilai kemanusiaan.

Simpulan

Uraian di atas menggambarkan bagaimana pendidikan tinggi khususnya pendidikan tinggi seni dalam memantapkan sikap dan implementasi keilmuannya dalam menghadapi perubahan dan tantangan zaman yang semakin dinamis. Tantangan yang sangat signifikan untuk saat ini adalah perubahan segala dimensi kehidupan manusia post-Covid-19, sebab pandemi saat ini menyadarkan bahwa pendidikan harus memberikan kontribusi yang signifikan bagi kemanusiaan dan kehidupan. Berbagai disiplin ilmu berpacu dengan waktu untuk dapat menyumbangkan manfaat keilmuannya bagi kemanusiaan.

Sebagaimana seni yang senantiasa erat dengan wilayah kemanusiaan dan kehidupan, seni juga dituntut untuk dapat berpartisipasi dalam mengatasi dan mengetaskan permasalahan kemanusiaan dan kehidupan. *Ars longa vita brevis* – demikianlah seni harus dapat mewarnai kehidupan itu sendiri. Imajinasi dalam seni dapat menuntun pendidikan terutama pendidikan seni untuk mewujudkan nilai-nilai kemanusiaan yang sekarang ini sangat dibutuhkan.

Terlebih di Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta yang mencoba untuk melihat seni dalam menyikapi berbagai permasalahan yang terjadi saat ini dan juga selaras dengan kampus merdeka, maka sebaiknya ada langkah konkret untuk mewujudkan hal tersebut. Kebijakan Mendikbud mengenai kampus merdeka dalam pendidikan seni dapat diimplementasikan dengan mendorong kurikulum yang memberikan ruang 40% bagi mahasiswa memperoleh muatan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi terkait: literasi data, literasi teknologi, literasi *entrepreneurship*, literasi kemanusiaan, literasi kesehatan, pengetahuan lintas disiplin, kompetensi global, kecakapan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kecakapan berkomunikasi, kecakapan kreativitas dan inovasi serta kolaborasi antara *Science, Technology, Engineering, and Mathematics* (STEM) dan *Humanities, Arts and Social Sciences* (HASS).

Melalui hermeneutika yang berdasar atas epistemologi dalam seni, sesungguhnya seni mempunyai peranan penting dalam menciptakan kolaborasi antara disiplin ilmu tertentu untuk mewujudkan nilai-nilai kemanusiaan. Landasan epistemis ini untuk menguatkan pengetahuan keilmiahan seni sehingga seni dan ilmu dapat saling mengisi kekosongan epistemis yang selama ini sering terabaikan. Inilah saatnya seni melalui pendidikan tinggi seni berkontribusi penuh secara epistemis untuk mewujudkan nilai-nilai kemanusiaan dan berbagai macam literasi pada era Revolusi Industri 4.0 terutama setelah era post-Covid-19.

Referensi

- Aquinas, Thomas. 1888-1906. "Summa Theologiae". *Leonine*. Vol. 7 & 9, Roma.
- Budiharto, Widodo. 2019. "Pendidikan Tinggi di Era 4.0". *Kompas*, 8 November.
- Chateu, Dominique. 2000. *Epitémologie de l'esthétique*. Paris: L'Harmattan.
- Haryatmoko. 2012. "Hermeneutika & Ikonologi: Pergulatan Makna Seni". *Basis*, Nomor 11-12 Tahun ke-61.
- Kristanto, H. Dwi. 2015. "Thomas Aquinas: Kutamaan Berkehendak dan Bertindak". *Basis*, Nomor 05-06 Tahun ke-64.

- Latif, Yudi. 2019. "Pertaruhan Pendidikan". *Kompas*, 17 Desember.
- Levinas, Emmanuel. 1982. *Ethics and Infinity: Conversations with Phillipe Nemo*. Transl. Richard A. Cohen. Pittsburgh: Duquesne University Press.
- Moore, T.W. 1982. *Philosophy of Education, an Introduction*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Nussbaum, Martha C. 2010. *Not for Profit: Why Democracy Needs Humanities*. Princeton: Princeton University Press.
- . 2010. *From Disgust to Humanity: Sexual Orientation and Constitutional Law*. Oxford: Oxford University Press.
- Pranoto, Iwan. 2019. "Dua Budaya Berkelindan". *Kompas*, 17 Juni.
- Priyatma, Johanes Eka. 2020. "Merdeka Berpikir". *Kompas*, 6 Februari.
- Smith, Adam. 1976. *The Theory of Moral Sentiments*. Indianapolis: Liberty Classics.
- Sudiarja, A. 2006. "Filsafat Pendidikan, Siapa Masih Peduli". *Basis*, Nomor 07-08 Tahun ke-55.
- Sudiarja, A., G. Budi Subanar, St. Sunardi, T. Sarkim. 2006. *Karya Lengkap Driyarkara: Esai-Esai Filsafat Pemikir yang Terlibat Penuh dalam Perjuangan Bangsa*. Jakarta: Kanisius, Kompas Penerbit Buku, dan Gramedia.
- Supelli, Karlina. 2015. "Martha Nussbaum: Merawat Imajinasi dan Pendidikan Keadilan". *Basis*, Nomor 05-06 Tahun ke-64.
- Sutrisno, Mudji. 2020. "Spiritualitas dan Teori Seni". *Basis*, Nomor 01-02 Tahun ke-69.
- Tjaya, Thomas Hidyta. 2015. "Levinas: Keadilan Lewat Perjumpaan". *Basis*, Nomor 05-06 Tahun ke-64.
- Wibowo, A. Setyo. 2017. "Michel Henry: Hidup Auto-Afektif". *Basis*, Nomor 09-10 Tahun ke-66.

Dr. Kardi Laksono, M.Phil. merupakan staf pengajar di Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Gelar doktor diraih dalam bidang filsafat pada tahun 2012. Selama ini selain aktif mengajar, juga menulis di berbagai jurnal, media cetak, dan media daring. Beberapa penelitian juga pernah dilakukan dalam bidang filsafat dan musik.

B. Sejarah & Konsepsi Budaya

KREATIVITAS DALAM KEBERAGAMAN LITERASI BUDAYA SEBAGAI ASET KEARIFAN LOKAL DAERAH

ABSTRAK

Kreativitas merupakan salah satu modal seorang seniman dalam menghasilkan karya sebagai perwujudan eksistensi dan ekspresi yang tidak pernah berhenti dalam bereksplorasi. Keberagaman seni yang ada di Indonesia sangat plural sesuai dengan benang merah yang ada di setiap daerah sebagai *local genius* yang dimilikinya. Keanekaragaman budaya daerah merupakan potensi sosial yang dapat membentuk karakter dan citra serta identitas budaya suatu daerah. Di samping itu, keanekaragaman merupakan kekayaan intelektual dan kultural sebagai bagian dari warisan budaya yang perlu dilestarikan. Permasalahan yang diangkat dalam tulisan ini adalah bagaimana literasi budaya dapat mengikuti perkembangan zaman. Di satu sisi tradisi sudah banyak ditinggalkan dan di pihak lain budaya modern belum terbentuk seutuhnya. Seiring dengan perkembangan zaman pada era industri 4.0, berbagai cabang seni mulai menjelma ke arah bentuk-bentuk seni yang lain. Ekranisasi seni sering dilakukan oleh seniman sebagai kreativitas yang ingin keluar dari kemapanan atau protes terhadap kepakeman untuk menciptakan seni-seni baru. Dengan demikian, kreativitas model apakah yang sesuai masa transisi yang diperlukan oleh seorang seniman. Penulisan ini menggunakan metode deskriptif analisis dari data-data primer dan sekunder. Hasil temuan dari penelitian ini kreativitas *Tubuh Groteks*, yang selalu berproses tidak pernah selesai dan tidak pernah berhenti dalam berkarya. Selalu ada peluang dan alternatif dalam pengembangan karyanya. Pergeseran pola kehidupan masyarakat agraris menuju masyarakat industri secara langsung memengaruhi perkembangan kehidupan, tidak terkecuali seni. Memang seni itu sangat dinamis, adaptif, dan kondusif dengan tuntutan pertunjukan yang diinginkan. Saat ini, seringkali fenomena kesenian yang ada adalah dalam bentuk yang lebih realistis, seperti halnya dengan seni digital.

Kata kunci: kreativitas, keberagaman, literasi budaya, kearifan lokal

Pendahuluan

Konsep merupakan pokok pertama yang mendasari keseluruhan ide pokok pikiran. Struktur konsep menurut Piaget dalam Hawkes (1986:16) dapat diamati dalam satu kesatuan aturan pada ide-ide pokok, yaitu (1) ide keseluruhan; (2) ide perubahan bentuk; dan (3) ide swaturan (Listiani, 1986:9). Konsep biasanya ada dalam alam pemikiran, atau kadang-kadang tertulis secara singkat, sedangkan idea adalah gagasan, buah pikiran, menurut Hegel (1770-1831) adalah makna segala benda yang berkembang, karena logika melalui tiga tahap: objektif, subjektif, dan mutlak (Hoeve, 1990:1336). Konsep seorang seniman merupakan peristiwa-peristiwa realita yang diimajinasikan berdasarkan ide-ide yang diperoleh dengan beberapa tahap yang dilakukan untuk mewujudkan konsep garapnya. Adapun pencerapan ide-ide untuk mewujudkannya adalah melalui beberapa tahap, yaitu (1) resepsi, tahap ini adalah tahap membongkar memori atas peristiwa-peristiwa yang dirasakan dan dilihat, baik peristiwa lampau, yang sedang terjadi maupun, yang belum terjadi, ataupun bahkan yang tidak terjadi dikhayalkan terjadi (*absurd*) dengan kemampuan imajinasi yang akan diwujudkan. 'Sketsa-sketsa' potongan memori tersebut diangkat dan diimajinasikan dalam bentuk berstruktur atau dapat juga diwujudkan dalam potongan-potongan saja; (2) perenungan, tahap ini adalah tahap proses meditasi, merenungkan atau berpikir penuh dan mendalam untuk mencari nilai-nilai, makna, manfaat, dan tujuan hasil penciptaan sehingga dari hasil renungan ini muncul ide dan konsep garap yang masih terekam dalam pikiran yang tentunya belum diwujudkan secara fisik; (3) pengolahan, tahap ini adalah tahap proses kerja studio untuk mendapatkan idiom-idiom yang diinginkan sesuai dengan ide dan konsep garap melalui proses garap baik secara perorangan, kelompok, maupun keseluruhan. Karyanya dianalisis dengan pendekatan semiotika sebagai salah satu metode penafsiran karya seni, di samping metode yang lain seperti hermeneutika, simbolisme, formalisme, psikoanalisis, dan fenomenologi, sebagai sebuah pendekatan analisis teks, yang dalam pengertian luasnya, teks didefinisikan sebagai pesan-pesan, baik yang menggunakan tanda verbal maupun tanda visual yang menghasilkan teks verbal dan teks visual. Dengan begitu teks seni (seperti: patung, lukisan, tari, teater) termasuk dalam kelompok teks visual (Piliang, 2000).

Dalam proses kreatif ada beberapa hal yang sangat penting dan korelasinya sangat erat satu dengan yang lainnya, yaitu kreativitas, inovasi, prakarsa, produktivitas, dan efisiensi. Kelima kata tersebut mempunyai tema yang pada dasarnya berkonotasi sama, yaitu untuk menggerakkan seseorang agar lebih

kreatif. Manusia kreatif adalah manusia yang tengah menghayati dan menjalankan kebebasan dirinya secara mutlak. Dengan demikian, seseorang yang kreatif selalu dalam kondisi kacau, *chaostic*, kritis, gawat, mencari-cari, dan mencoba-coba untuk menemukan sesuatu yang belum pernah ada dari tatanan budaya yang pernah dipelajarinya (Sumardjo, 2000:80). Sementara itu, proses kreatif menurut Saini K.M merupakan pertemuan dan pergulatan ganda, yaitu antara kesadaran manusia dengan realitas, realitas dapat berada di luar atau di dalam kesadaran, masuk dalam kesadaran melalui pancaindra (Saini, 2001: 23-24). Memang kreativitas itu sifatnya sangat individual karena munculnya kreativitas seseorang bukan hanya karena dorongan intrinsiknya, melainkan juga pengaruh iklim lingkungan yang memungkinkan untuk berkarya dan berimajinasi.

Seorang seniman adalah seorang kreator, yaitu seseorang yang mampu menangkap *signal* (tanda), *image* (*imago*, imaji), dan *symbol* atau lambang (Saini, 2000:84) yang sangat penting dalam proses kreatif yang dilakukan oleh seorang seniman. *Signal-signal* yang halus merupakan tanda yang dapat memberikan petunjuk berdasarkan kesepakatan bersama, misalnya warna hitam sebagai tanda berkabung. Seniman tidak memberikan wacana tentang realitas, tetapi menciptakan gambar-gambar (*images*) sebagai lambang. Sedangkan simbol (lambang) jenis apa pun yang dipilih disusun sedemikian rupa hingga lambang dapat mengungkapkan pengalaman yang kental.

Demikian pula yang dialami oleh seorang seniman, sebagai manusia, ia mempunyai kegiatan mental yang sangat individual yang merupakan manifestasi dari kebebasannya sebagai individu. Menurut Mikhail Bakhtin, bahwa tubuh sebagai sesuatu yang terbuka dan belum selesai, terus-menerus berubah dan diperbaharui; ia adalah sebuah citraan yang dinamis. *Tubuh grotesk* adalah “daging sebagai tempat berproses”. Tubuh tidak dipahami sebagai sesuatu yang individual, tetapi sesuatu yang universal (Derks, t.t:83). Dalam pandangan yang lain, Hawkins (1991:6) mengembangkan sebuah konsep yang berhubungan dengan proses kreatif. Dikatakannya: “*creativity implies imaginative thought: sensing, feeling, imaging, and searching for truth.*”

Teori dan Metodologi

Dalam penelitian, baik yang menggunakan pendekatan kualitatif maupun kuantitatif, harus ada teori yang terpilih. Oleh karena itu, dalam penelitian kajian ilmu budaya, harus mengenal, memahami, menjelaskan, atau menganalisis

suatu fenomena budaya berdasarkan sebuah alur pikir teori budaya yang relevan. Relevan maksudnya adalah berhubungan. Berhubungan maksudnya adalah bahwa teori tertentu dapat menjelaskan mengapa suatu peristiwa budaya tertentu dapat terjadi. Kajian ini menggunakan metode deskriptif analisis, dengan kata lain antara penelitian dan teori tidak bisa dipisahkan. Penelitian ini menggunakan teori estetika model Beardsley dan teori proses kreatif model Hawkins. Landasan teori digunakan untuk memahami dan menganalisis kreativitas dalam literasi budaya sebagai aset kearifan lokal.

Saat ini semakin banyak dilakukan penelitian budaya atau kehidupan sosial ditempatkan sebagai teks yang dapat diinterpretasikan. Kebudayaan dapat diartikan sebagai keseluruhan simbol, pemaknaan, penggambaran (*image*), struktur aturan, kebiasaan, nilai, pemrosesan informasi, dan pengalihan pola-pola konvensi pikiran, perkataan dan perbuatan/tindakan yang dibagikan di antara para anggota suatu sistem sosial dan kelompok sosial dalam suatu masyarakat (Liliweri, 2011:4). Budaya sebagai teks sekaligus menerangkan bahwa 'keseluruhan', seluruh arti dan makna simbol dapat dibedakan, tetapi arti dan makna simbol-simbol itu tidak dapat dipisahkan. Manusia dapat membedakan arti dan makna simbol melalui kebudayaan.

Hasil dan Pembahasan

Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa, baik sebagai identitas pribadi, identitas sosial, maupun identitas budaya. Dengan demikian, literasi budaya merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa. Literasi budaya meliputi beragam suku bangsa, bahasa, kebiasaan, adat istiadat, kepercayaan, dan lapisan sosial untuk menerima dan beradaptasi, serta bersikap secara bijaksana atas keberagaman sebagai keniscayaan. Beberapa hal yang menjadi prinsip-prinsip dasar literasi budaya adalah sebagai berikut.

Budaya sebagai Alam Pikir

Budaya melalui bahasa yang beragam menjadi kekayaan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Budaya sebagai alam pikir melalui bahasa banyak dimaknai pada filosofi-filosofi yang sarat dengan nilai dan makna kearifan lokal yang dimiliki dari setiap daerah. Misalnya, melalui ungkapan dalam bahasa daerah dikenal

falsafah hidup bahwa manusia harus mampu menjaga lingkungan hidupnya. Ungkapan tersebut tidak hanya memiliki arti filosofis, tetapi juga menyiratkan bahwa perilaku manusianya merupakan bagian dari suatu budaya.

Misalnya alam pikir yang dimiliki orang Minang sejak dulu berpandangan bahwa hubungan dalam pergaulan antara sesama manusia dalam hidup bermasyarakat harus selalu dilandasi sikap *'dimaa bumi dipijak di sinan langik dijunjuang'*. Filosofi ini menyiratkan makna bahwa hidup bermasyarakat itu harus saling mengasihi, saling menghormati, saling mengisi, dan saling membenahi jika terdapat kekurangan masing-masing dalam lingkup pendidikan. Dengan demikian, tercipta suasana kehidupan masyarakat yang diwarnai keakraban, kerukunan, kedamaian, ketentraman, dan kekeluargaan. Filosofi ini memiliki makna yang sama dengan filosofi di Jawa *'mikul dhuwur mendhem jero'*. Kedua filosofi tersebut, *'dimaa bumi dipijak di sinan langik dijunjuang'* dan *'mikul dhuwur mendhem jero'* mempunyai makna menghargai orang lain di mana pun berada, tanpa melihat status orang dari golongan atas atau bawah. Melalui konsep filosofi ini pergaulan orang Minang harus saling menghargai, saling menghormati, sopan santun, berlaku setia dan jujur, disertai dengan perbuatan yang menunjukkan keikhlasan.

Dalam filosofi Sunda, ada ungkapan yang sangat familiar bagi masyarakat Sunda, bahkan sudah tidak asing bagi masyarakat luas sebagai identitas keindonesiaan, yaitu ungkapan *cageur, bageur, bener jeung pinter*, tuturan filosofi yang seolah menjadi sesuatu kekuatan yang memiliki daya magis, yang keluar dari ucapan seorang ibu kepada anaknya. Bagaimana ungkapan filosofi tersebut mempunyai kekuatan magis yang dapat membuat seseorang merasa termotivasi untuk melakukan kebaikan-kebaikan dalam kehidupan sehari-hari. Pada ungkapan tersebut, dapat dirasakan bahwa dalam ungkapan yang terdiri atas empat kata (bahasa Sunda) tersebut, seolah tertanam dalam ingatan sebagai bentuk pembinaan karakter bagi anaknya agar menjaga kesehatan baik jasmani maupun rohani (*cageur*), menjaga tingkah laku yang baik (*bageur*), berlaku jujur dalam menjalani hidup (*bener*), dan harus menambah ilmu harus pintar (*pinter*) sebagai bekal kehidupan. Konsep dasar filsafat Sunda berdasarkan pemahaman pada ekologi-geografisnya melahirkan tiga ketentuan (*tritangtu*) yang menjadi dasar pemikiran Sunda. Secara umum pola tersebut membentuk pemikiran Sunda disesuaikan dengan zaman yang memengaruhinya, baik zaman Sunda primordial (masyarakat Baduy), Sunda pengaruh Hindu, Sunda pengaruh Islam, dan Sunda modern (Dwimarwati, 2016:230).

Berdasarkan filosofi Minangkabau ‘alam terkembang jadi guru’ menciptakan alam ini untuk dijadikan materi pembelajaran bagi manusia yang mau berpikir, seperti diciptakannya bambu. Filosofi tentang pohon bambu tersebut dapat disimpulkan bahwa, “kehidupan antarmanusia itu harus seperti bambu, yaitu sekalipun pohon bambu menjulang tinggi, karena mempunyai akar yang kuat menghujam di tanah sebagai fondasi yang kokoh, walaupun diterpa angin besar dan kuat, pohon bambu tidak melawan angin dan selalu meliuk-liuk mengikuti arus, akhirnya tetap kembali ke tempat semula. Harus seperti itulah menjadi manusia, harus kuat, kokoh, berprinsip, lembut, dan lentur. Falsafah bambu terurai secara rinci dari bagian-bagian yang kecil, seperti rebung, kelopak, pelepah, buku, ruas, mata, dan salumpit” (Somawijaya, 2016:4).

Budaya sebagai Kesenian

Kesenian merupakan salah satu bentuk kebudayaan yang dihasilkan oleh suatu masyarakat (orang-orang yang hidup bersama dan ada saling ketergantungan). Kesenian akan berkembang jika masyarakat sebagai penunjang kebudayaan masih membutuhkan kehadiran kesenian tersebut (Ihromi, 1986:18). Indonesia sebagai negara kepulauan yang besar tentunya menghasilkan berbagai bentuk kesenian dari berbagai daerah dengan membawa ciri khas kesenian yang dimilikinya sebagai *local genius* dari setiap daerahnya. Berbagai macam bentuk kesenian yang dihasilkan oleh setiap daerah di Indonesia harus dikenalkan kepada masyarakat terutama generasi muda agar mereka tidak tercerabut dari akar budayanya dan kehilangan identitas kebangsaannya. Masyarakat Indonesia tersusun atas sebuah budaya nasional yang menjadi payung yang mengatapi kesenian-kesenian lokal di Indonesia.

Keberagaman kesenian ini menjadi identitas masyarakat yang memiliki perbedaan budaya yang bersatu ke dalam sebuah konsensus untuk hidup bersama tanpa menghilangkan budaya dan ciri khasnya. Penekanan dari arti kata multikultur hanya mengemukakan bahwa keberagaman kesenian yang kita miliki tidak bermaksud untuk meleburnya menjadi satu. Seperti dalam moto semboyan bangsa Indonesia, yaitu Bhinneka Tunggal Ika. Indonesia dapat dikatakan sebagai negara multikultur karena keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia karena setiap daerah memiliki ciri khas dan potensi kesenian yang berbeda-beda. Setiap kelompok masyarakat menghasilkan dan mengembangkan kesenian masing-masing, baik secara kedaerahan maupun akulturasi antara budaya di Indonesia.

Budaya sebagai Tekstual

Analisis budaya secara tekstual merupakan pembahasan unsur-unsur suatu kebudayaan yang dapat menerangkan secara keseluruhan arti dan makna simbol dapat dibedakan, tetapi arti dan makna simbol-simbol itu tidak dapat dipisahkan. Manusia dapat membedakan arti dan makna simbol melalui kebudayaan (Liliweri, 2011:4). Begitu pula dengan salah satu bentuk kesenian secara tekstual berkaitan dengan segi-segi teknik yang menentukan ciri-ciri dan bentuk tontonan yang memberikan sesuatu pengalaman melihat secara visual.

Kesenian terbangun dari susunan teks-teks yang merupakan *unity* atau keutuhan menunjukkan adanya sesuatu yang kompleks, yaitu adanya hubungan yang berarti, bermakna antara semua unsur-unsurnya, yang satu memerlukan kehadiran yang lain dan saling mengisi. Misalnya, kesenian Randai merupakan kesenian kolektif yang didukung oleh berbagai macam cabang seni, yaitu seni tari, seni sastra, seni musik, seni vokal, seni drama, dan seni rupa. Hal ini sesuai dengan konsep estetik yang dikemukakan oleh Beardsley bahwasanya ada tiga hal sifat estetik yang paling mendasar yang disebut dengan *unity*, *intensity*, dan *complexity* (Beardsley, 1958:505-508). Dalam seni sastra, teks drama dapat dibedakan menjadi dua komponen utama teks, yaitu teks utama (*main text*) dan teks samping (*side text*). Teks utama atau juga disebut teks primer adalah teks yang dibangun oleh kata-kata, susunan kalimat atau komposisi tertentu dari kode-kode literal, yang mengandung arti. Secara umum, yang dikategorikan sebagai teks utama adalah serangkaian himpunan dialog yang mengikat sejumlah tokoh dalam latar suatu peristiwa (Yohanes, 2016:17).

Budaya sebagai Perilaku

Imam Ghazali menganggap bahwa karakter lebih dekat dengan akhlak, yaitu spontanitas manusia dalam bersikap, atau perbuatan yang telah menyatu dalam diri manusia sehingga ketika muncul tidak perlu dipikirkan lagi. Dengan demikian, karakter bangsa sebagai kondisi watak merupakan identitas bangsa. Pasiak (2003:8) menyatakan, untuk mewujudkan manusia cerdas yang berkarakter peran *Intellectual Quotient* (IQ), *Emotional Quotient* (EQ), dan *Spiritual Quotient* (SQ) sangat penting. Dari sisi IQ, upaya ini merupakan cara jitu untuk meningkatkan kemampuan otak manusia dalam mencipta. Memaksimalkan kekuatan IQ memang menjadi konsekuensi dalam menciptakan masyarakat yang berkarakter budaya membaca di Indonesia. Dengan demikian, harus mengikutsertakan manusia yang kreatif. Ada satu komponen yang belum tersentuh, yakni emosi (EQ). Inti dari

EQ adalah bahwa manusia harus punya kekuatan batin dan hati dalam rangka mengelola emosi dan membangun relasi positif. Kepekaan sosial hanya dapat dibangun ketika manusia memiliki sikap simpatik dan empatik dengan lingkungan sekitar. Inilah yang sebenarnya dikembangkan dalam EQ. Dengan bangunan yang kuat dari kekuatan EQ itulah, manusia akan berjalan secara manusiawi dan selaras dengan lingkungan. Inti EQ adalah bagaimana manusia mampu memaknai apa yang dikerjakan dan dihasilkan. Dengan demikian, akan terwujud sebuah empati yang beralas pada titik pribadi manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan.

Berdasarkan teori Erving Goffman tentang kehidupan sebagai sebuah panggung sandiwara yang dikenal dengan sebutan dramaturgi, yaitu setiap manusia adalah aktor yang melakukan bertindak sesuai dengan pola tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya, terungkap pada saat melakukan pertunjukan dan yang juga bisa dilakukan atau diungkapkan dalam kesempatan lain (Poloma, 2003:232). Kehidupan sehari-hari tidak lepas dari perilaku seseorang yang dipengaruhi oleh pendidikan secara formal, informal, dan nonformal. Ketiga pengaruh pendidikan tersebut membentuk karakter manusia yang seutuhnya. Ada tiga hal dalam teori kebudayaan yang menjadi karakter utama, yaitu (1) agensi (subjek pelaku) dapat direlasikan dengan makna; (2) munculnya pemahaman yang kurang seimbang atas budaya dibandingkan dengan paradigma lain, seperti hermeneutik dan semiotik; dan (3) bagaimana menghubungkan level mikro dengan yang makro, sementara pendekatan kebudayaan yang dominan lebih dekat pada model pelayanan bagi struktur sosial (Sutrisno & Putranto, 2005:85).

Budaya itu Dipelajari

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tidak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari (Samovar, Porter, McDaniel, 2010:32). Budaya dipelajari dan diwariskan melalui interaksi terus-menerus antara keturunan dan lingkungan. Termasuk di dalamnya, kelestarian kearifan lokal yang senantiasa tetap terjaga kelangsungan hidupnya.

Proses yang turun-temurun dari pihak guru kepada murid, dari orang tua kepada anak, dari saudara kepada saudara, dari teman kepada teman, dan lain sebagainya. Apa pun bentuknya proses tersebut sering disebut sebagai pewarisan. Dengan mempelajari budaya, suatu kelompok budaya dapat mewariskan ciri-ciri perilaku kepada generasi selanjutnya melalui mekanisme belajar-mengajar, yang juga melibatkan penurunan ciri-ciri budaya orang tua kepada anak-cucu. Dalam pewarisan tegak (*vertical transmission*), orang tua mewariskan keterampilan, nilai, keyakinan, motif budaya, dan sebagainya kepada anak-cucu. Dalam kasus ini, sulit membedakan 'pewaris budaya' dengan 'pewaris biologi'. Secara khas, seseorang belajar dari siapa saja yang merasa bertanggung jawab terhadap konsepsinya. Jadi, tetap saja orang tua biologis dan orang tua budaya adalah sama (Berry, 1999:32).

Pernyataan ini dipertegas oleh Donald Hebb yang mengutarakan ada lima hal yang saling tumpang tindih, yaitu (1) lingkungan kimiawi pranatal, yaitu obat-obatan, nutrisi, dan hormon; (2) lingkungan kimiawi pascanatal, yaitu pengaruh kimia yang terjadi setelah dilahirkan; (3) pengalaman indrawi yang konstan, segala kejadian yang telah diproses oleh alat indra seseorang, baik sebelum atau sesudah dilahirkan, merupakan faktor yang tidak mungkin dapat dihindari oleh semua species; (4) pengalaman indrawi yang variabel, semua kejadian yang telah diproses oleh alat indra sangat tergantung pada lingkungan masing-masing; dan (5) kejadian traumatik fisik, kejadian, atau pengalaman yang berakibat kerusakan sel suatu makhluk, baik sebelum atau sesudah dilahirkan (Davidoff, 1988:81). Dengan demikian, faktor keturunan dan faktor lingkungan berinteraksi terus-menerus dalam membentuk perkembangan dan kepribadian seseorang. Pada waktu terjadinya janin, faktor keturunan telah memprogramkan potensi-potensi manusiawinya untuk kelak kemudian menjadi manusia. Pada waktu yang bersamaan faktor lingkungan juga turut memengaruhi pembentukan janin. Faktor lingkungan dan faktor keturunan secara bersama-sama memberikan bentuk pada perkembangan ketika janin yang telah dilahirkan tumbuh dan berkembang menjadi anak terus sampai pada masa dewasanya.

Seni sebagai produk masyarakat tidak lepas dari adanya berbagai faktor sosial budaya, yaitu faktor alamiah dan faktor generasi, yang semuanya memiliki andil bagi perkembangan seni (Hauser, 1982: 93-328). Manusia secara alamiah pada dasarnya merupakan makhluk yang berbudaya, dalam arti sempit, manusia memiliki akal dan pikiran sehingga sering pula disebut sebagai makhluk yang sempurna. Atas sifatnya itu manusia dalam hidupnya didorong oleh kebutuhan jasmani, seperti sandang, pangan, papan, dan kebutuhan rohani seperti kebahagiaan, kepuasan, hiburan, dan lain-lain (Habib, 1988:226). Aspek budaya

itu sendiri di dalamnya mengandung unsur seni yang selalu dibutuhkan oleh manusia sebagai sarana kepentingan upacara, pelepas lelah, hiburan, kreativitas, dan lain-lain. Sebagaimana ditegaskan Morris dalam Soedarsono (2003:8), manusia memiliki *aesthetic behavior* atau perilaku estetis, hiburan yang sangat diperlukan adalah seni, baik seni rupa maupun seni pertunjukan.

Budaya itu Dinamis

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Dalam kenyataan kehidupan bermasyarakat, antara wujud kebudayaan yang satu tidak bisa dipisahkan dari wujud kebudayaan yang lain. Sebagai contoh, wujud kebudayaan ideal mengatur dan memberi arah pada tindakan (aktivitas) dan karya (artefak) manusia. Dalam teori kebudayaan antara lain ada pandangan, bahwa manakala terjadi kontak budaya antardua masyarakat, pada umumnya masyarakat yang teknologinya lebih sederhanalah yang lebih banyak menyerap unsur budaya masyarakat lainnya (Horton & Hunt, 1989:215). Di sinilah bahwa kebudayaan tidak sekadar berevolusi, yaitu satu harus musnah untuk diganti dengan yang baru. Meminjam pendapat Holt yang menyebutkan bahwa kehadiran unsur-unsur baru dalam rangkaian kesatuan pertumbuhan budaya tidak berarti unsur-unsur budaya yang ada sebelumnya menghilang. Antara unsur budaya lama dengan unsur budaya baru dapat saja hidup berdampingan, berbaur, atau bahkan saling tumpang tindih (Soedarsono, 1991:3). Dipertegas lagi bahwasanya, tradisi sebagai kesinambungan, legitimasi, simbol identitas kolektif, dan media pemulihan (Timmerman, 2018:35-37).

Kehidupan budaya akan selalu mengalami proses akulturasi, memang tidak bisa ditawar-tawar lagi selama manusia masih menghendaki munculnya sebuah karya. Akulturasi merupakan proses satu kelompok manusia dari satu kebudayaan tertentu mengalami pergeseran nilai. Pengaruh kebudayaan asing lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian itu sendiri. Dalam proses perubahan budaya atau *cultural dynamic*, biasanya disertai dengan kritik, konflik, dan pembatalan nilai-nilai lama, lalu menyeleweng dari hasil yang telah dicapai, ataupun membawa serta penghalusan warisan kebudayaan dan peningkatan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Bakker, 1994:113). Ada pendapat tentang penerimaan budaya baru merupakan derita dan serba tidak menentu, mendatangkan rasa tidak senang dan merasa cara hidup tradisionalnya terancam sebab sedikit banyak terjadi perubahan (Arnold, 1987:88). Masalah ini tidak sesuai dengan kenyataan yang terjadi dalam kebudayaan Indonesia atau boleh dikatakan tidak setuju atau bahkan berlawanan

dengan pendapat ini karena pada prinsipnya pengaruh dari luar masuk dalam budaya kita bukan mengubah secara total cara hidup atau nilai budaya dalam masyarakat. Dengan kata lain, tidak mengubah seluruh aspek kehidupan yang ada dalam masyarakat, tetapi justru menambah segi-segi baru kepadanya. Unsur-unsur budaya luar masuk ke dalam kebudayaan penerima dengan tidak sengaja dan tanpa paksaan.

Dalam ilmu sejarah, masuknya kebudayaan ini disebut dengan istilah *penetration pacifique*, berarti 'pemasukan secara damai' (Koentjaraningrat, 1990:245). Penetrasi kebudayaan adalah masuknya pengaruh suatu kebudayaan ke kebudayaan lainnya. Penetrasi kebudayaan dapat terjadi dengan dua cara, yaitu (1) penetrasi damai/*penetration pacifique* dan (2) penetrasi kekerasan/*penetration violante*. Penetrasi damai/*penetration pacifique* adalah masuknya sebuah kebudayaan dengan jalan damai. Misalnya, masuknya pengaruh kebudayaan Hindu dan Islam ke Indonesia. Penerimaan kedua macam kebudayaan tersebut tidak mengakibatkan konflik, tetapi justru memperkaya khazanah budaya masyarakat setempat. Pengaruh kedua kebudayaan ini pun tidak mengakibatkan hilangnya unsur-unsur asli budaya masyarakat. Penyebaran kebudayaan secara damai akan menghasilkan *akulturasi*, *asimilasi*, dan *sintesis*. Akulturasi adalah bersatunya dua kebudayaan sehingga membentuk kebudayaan baru tanpa menghilangkan unsur kebudayaan asli. Contohnya, bentuk bangunan Candi Borobudur yang merupakan perpaduan antara kebudayaan asli Indonesia dan kebudayaan India. Asimilasi adalah bercampurnya dua kebudayaan sehingga membentuk kebudayaan baru. Sementara itu, sintesis adalah bercampurnya dua kebudayaan yang berakibat pada terbentuknya sebuah kebudayaan baru yang sangat berbeda dengan kebudayaan asli.

Penetrasi kekerasan/*penetration violante* adalah masuknya sebuah kebudayaan dengan cara memaksa dan merusak. Contohnya, masuknya kebudayaan Barat ke Indonesia pada zaman penjajahan disertai dengan kekerasan sehingga menimbulkan goncangan-goncangan yang merusak keseimbangan dalam masyarakat. Wujud budaya dunia Barat antara lain adalah budaya dari Belanda yang menjajah selama 350 tahun lamanya. Budaya warisan Belanda masih melekat di Indonesia antara lain pada sistem pemerintahan Indonesia. Indonesia memiliki khazanah karya-karya budaya yang bermutu tinggi itu berkat pertemuan dan pergaulan budaya leluhur dengan budaya Hindu-Budha, Islam, dan terakhir, dengan budaya Barat (Saini, 2004:62). Memang ada kesempatan atau peluang harus memilih penekanan pada bagian-bagian tertentu berdasarkan disiplin tradisi atau modern, dengan bersikap semaksimalnya dan seadilnya untuk memberi porsi masing-masing disiplin tersebut sesuai dengan konsep.

Budaya itu Sistem

Sebagai sebuah sistem pengetahuan yang disebut dengan kebudayaan Minangkabau, lazim pula ada subsistem, yang dalam dunia antropologi budaya dapat disejajarkan dengan pengertian kompleks budaya (*cultural complex*). Salah satu bentuk subsistem pengetahuan dalam kebudayaan dapat dilihat entitasnya seperti tergambar misalnya pada aktivitas budayanya. Entitas ini dapat dilihat sebagai suatu kompleks budaya dalam masyarakatnya. Kebudayaan sebagai suatu sistem pengetahuan terdiri atas sejumlah bagian pengetahuan yang membentuknya. Setiap bagian memainkan peran dalam kerja yang saling berkaitan antara bagian yang satu dan bagian yang lain. Bagian itu bisa dilihat sebagai subbagian dari kesatuannya, dan pembagian ini bisa dilihat sampai pada unsur yang tidak dapat dibagi lagi. Kebudayaan adalah himpunan antarbagian pengetahuan yang terkecil sampai pada terbentuknya satu kesatuan bentuk yang terbesar dalam bingkai suatu sistem pengetahuan. Subpengetahuan tersebut bisa saja tentang religi, upacara perkawinan, upacara kematian, etika, estetika, dan sebagainya baik terformat dalam bentuk upacara atau disebut upacara budaya ataupun dalam bentuk perilaku sehari-hari yang tidak berkaitan dengan upacara budaya.

Simpulan

Literasi budaya dapat diaplikasikan dalam keluarga sehingga akan membangun peradaban suatu bangsa. Kemampuan literasi budaya merupakan sebuah kunci untuk menumbuhkan kecintaan dan kebanggaan sebagai bangsa. Pada gilirannya akan memberikan dampak yang besar bagi kemajuan bangsa dan negara yang kita cintai ini. Kreativitas dalam keragaman budaya tidak lepas dari perubahan sosial budaya karena dinamika ini terjadi bila sebuah kebudayaan melakukan kontak dengan kebudayaan asing luar. Perubahan sosial budaya adalah sebuah gejala berubahnya struktur sosial dan pola budaya dalam suatu masyarakat. Perubahan sosial budaya merupakan gejala umum yang terjadi sepanjang masa dalam setiap masyarakat. Perubahan itu terjadi sesuai dengan hakikat dan sifat dasar manusia yang selalu ingin mengadakan perubahan. Kebosanan manusia sebenarnya merupakan penyebab dari perubahan. Perubahan budaya juga dapat timbul akibat timbulnya perubahan lingkungan masyarakat, penemuan baru, dan kontak dengan kebudayaan lain sehingga memancing inovasi-inovasi baru lainnya dalam kebudayaan.

Dalam proses pengembangan itulah terlihat adanya dialog antara disiplin (pemikiran) tradisi dengan (pemikiran) modern. Salah satu tuntutan modern adalah sebagai pertunjukan, yang tidak lagi hanya menawarkan sekadar hiburan/permainan. Hal ini tentu saja akan membuat bagian-bagiannya berubah dari keadaan sebenarnya, dan perubahan yang terjadi barangkali akan menyebabkan lepasnya atau bergesernya sebuah nilai atau justru yang melahirkan sebuah nilai baru. Akan tetapi, sepanjang perubahan itu tidak mengurangi nilai (esensi) secara keseluruhan, maka hal itu dianggap wajar saja karena kebutuhan penyesuaiannya terhadap keadaan baru yang sangat kondusif.

Referensi

- Beardsley, Monroe C. 1958. *Aesthetics Problems in the Philosophy of Criticism*. Swarthmore College. Harcourt: Brace and Company New York.
- Davidoff, Linda L. 1988. *Psikologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Derks, Will. T.th. "Tubuh Liar: Realisme Grotesk dalam Cerita Melayu". *Kalam: Menguak Tubuh*. Jakarta: Yayasan Kalam.
- Dwimarwati, Retno. 2016. *Teks dan Konteks Tiga Lakon Pertunjukan Teater Sunda Kiwari*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Ensiklopedi Indonesia*. 1990. Jakarta: Ichtiar Baru – Van Hoeve.
- Hauser, Arnold. 1982. *The Sociology of Art*. Chicago and London: The University Press.
- Hawkes, Terence. 1986. *Structuralism dan Semiotics*. London: Routledge.
- Hawkins, Alma M. 1991. *Creating Through Dance*. New Jersey: Princeton Book Company.
- Horton, Paul B dan Hunt, Chester L. 1989. *Sosiologi*. Jild 2. Terj. Aminuddin Ram. Jakarta: Erlangga.
- Ihromi, T.O. 1986. *Pokok-Pokok Antropologi Budaya*. Jakarta: Gramedia.
- John, Berry, W. 1999. *Psikologi Lintas Budaya: Riset dan Aplikasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- K.M, Saini. 2001. *Taksonomi Seni*. Bandung: STSI Press.
- . 2004. *Krisis Kebudayaan*. Bandung: Kelir.
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Liliweri, Alo. 2011. *Gatra-Gatra Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Listiani, Wanda. 2016. *Genesitas Desain Visual: Sintesa Struktur, Dinamika Tanda, dan Kode Film*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Mustopo, M. Habib. 1988. *Ilmu Budaya Dasar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Pasiak, Taufik. 2003. *Rahasia Kekuatan IQ, EQ dan SQ*. Bandung: Mizan.
- Piliang, Yasraf, Amir. 2000. "Semiotika Teks: Sebuah Pendekatan Analisis Teks". Depok: Lembaga Penelitian Kebudayaan Universitas Indonesia.
- Poloma, Margaret. M, 2003. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Samovar, Larry.A, Porter E. Richard, McDaniel R. Edwin. 2010. *Komunikasi Lintas Budaya*. Terjemahan. Indri Margaretha Sidabalok. Jakarta: Salemba Humanika.
- Soedarsono, R.M. 1991. "Seni di Indonesia: Kontinuitas dan Perubahan". Terjemahan. *Art in Indonesia: Continuity and Change*, Claire Holt. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Somawijaya, Abun. 2016. *Budaya Bambu Jawa Barat*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Sumardjo, Yakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Sutrisno, Mudji & Hendrar Putranto. 2005. *Teori-Teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Timmerman, Benny, Yohanes. 2018. "Memperkuat Tradisi yang Tumbuh: Strategi Pemajuan Pengetahuan Tradisional". Buku *Wacana Pemajuan Kebudayaan: Dalam Dinamika Budaya Global*. Bandung: Guriang 7 Press.
- Toynbee, J. Arnold. 1987. *Psikologi Perjumpaan Kebudayaan-Kebudayaan. Teknologi dan Dampak Kebudayaanannya*, Ed. Y.B. Mangunwijaya. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- W.J.M, Bakker, S.J. 1994. *Filsafat Kebudayaan: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Kanisius.
- Yohanes, Benny. 2016. *Kreativitas Teater: dari Teks ke Pemandangan*. Bandung: Sunan Ambu Press.

Dr. Sri Rustiyanti, M.Sn. adalah dosen Prodi Antropologi Budaya, ISBI Bandung. Selain sebagai dosen juga sering mengikuti berbagai seminar sebagai pembicara di lingkungan perguruan tinggi di Indonesia, sebagai peneliti mendapatkan hibah dari Kemenristekdikti (PDM, SKW, Stranas, Fundamental, Hikom, dan Konsorsium). Menulis di berbagai publikasi jurnal dan buku. Jabatan yang kini sedang diembannya sebagai Dekan Fakultas Budaya dan Media, ISBI Bandung, Dewan Penyunting Jurnal *Panggung*, Jurnal *Etnika*, Mitra Bestari Jurnal *Ekspresi Seni* ISI Padang Panjang.

BENCANA ALAM MASA JAWA KUNO (ABAD KE-8—10 M): MITIGASI DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KEBUDAYAAN

ABSTRAK

Bencana alam acapkali terjadi di Pulau Jawa berlangsung sejak masa purba hingga sekarang, bencana itu tentunya berhubungan dengan perkembangan kebudayaan di Jawa. Data tentang bencana pada masa silam relatif sukar diperoleh sehingga kajian tentang bencana masa silam tidak dapat dilakukan dengan memadai. Berhubung terbatasnya data dan untuk membatasi kronologi masa kajian, telaah ini hanya membicarakan bencana alam dalam era kebudayaan Hindu-Buddha yang berkembang di Jawa bagian tengah (abad ke-8—10 M). Kajian ini merupakan studi arkeologi yang tidak dilakukan secara ekskavasi, melainkan dengan pengamatan terhadap data permukaan tanah (*surface survey*). Pengamatan dan analisis data dilakukan di sejumlah situs percandian di wilayah Jawa Tengah dan D.I.Yogyakarta yang banyak menyimpan reruntuhan candi, diasumsikan candi atau percandian itu rusak karena bencana alam. Berdasarkan telaah terhadap situs-situs dapat diketahui adanya berbagai bencana alam yang pernah menimpa masyarakat Jawa Kuno yang hidup di Jawa bagian tengah. Masyarakat Jawa Kuno pun telah mengembangkan bentuk-bentuk mitigasi yang dikaitkan dengan religi dan tradisi kehidupan mereka sehingga tetap mampu mengembangkan sistem kebudayaan. Masyarakat Jawa Kuno paham akan berbagai bentuk bencana alam yang kerap kali mendera mereka dan cara menyikapinya sehingga mereka bertahan memasuki periode-periode sejarah yang lebih kemudian hingga sekarang.

Kata kunci: era klasik, candi, Hindu-Buddha, Mataram Kuno, bencana

Pendahuluan

Pulau Jawa tempat berkembangnya peradaban manusia sejak masa silam sampai sekarang berdasarkan berbagai data telah mengalami berbagai bencana alam. Bencana alam tentunya terjadi dalam masa prasejarah dan turut memengaruhi perkembangan kebudayaan praaksara yang dikembangkan manusia kala itu. Data bencana alam yang terjadi dalam era prasejarah sangat sukar untuk diperoleh dan dipelajari sehingga belum ada kajian yang mencoba menjelaskan bencana alam masa prasejarah di Jawa. Masa kebudayaan praaksara di Tanah Jawa berakhir sekitar abad ke-5 M, ketika Kerajaan Tarumanagara di Jawa bagian barat telah menghasilkan bukti tertulis yang berupa prasasti. Sejak itu para ahli sejarah kuno menganggap bahwa Pulau Jawa telah memasuki zaman kebudayaan aksara atau memasuki era sejarahnya. Adapun Nusantara memasuki periode sejarah kurang lebih abad ke-4 M dengan ditemukannya prasasti-prasasti raja Mulawarman dari kerajaan Kutai Kuno (Sedyawati & Djafar 2012:37, 50).

Di Jawa bagian tengah prasasti pertama yang berangka tahun 732 M ditulis pada pertengahan abad ke-8. Prasasti itu dikeluarkan oleh Raja Sanjaya dari Kerajaan Mataram Kuno yang merupakan titik awal peradaban Jawa Kuno (Poerbatjaraka 1952: 49-50, Sedyawati & Hasan Djafar 2012:172-173). Kebudayaan Hindu-Buddha di Nusantara lazim disebut dengan kebudayaan Klasik Indonesia, secara kronologi terbagi dua menjadi: (1) masa Klasik Tua berlangsung antara abad ke-4--10 M dan masa Klasik Muda antara abad ke-11—15 M (Munandar 1995:108). Berdasarkan peninggalan arkeologisnya masa Klasik Tua dan Klasik Muda di Jawa berlangsung antara abad ke-8—10 M (Klasik Tua) dan antara abad ke-11—15 M (Klasik Muda). Agar lebih fokus pada permasalahan dan pembahasan, kajian ini hanya melakukan telaahnya terhadap bencana alam yang terjadi pada masa Klasik Tua di Jawa bagian tengah dalam abad ke-8—10 M.

Bencana akibat ulah manusia seperti peperangan, pemberontakan, dan huru-hara telah banyak dibahas dan diperbincangkan oleh para ahli dengan berbagai tema dan periodenya. Lain halnya dengan bencana alam masa Jawa kuno yang sampai sekarang belum ditelaah secara lebih dalam. Berdasarkan data arkeologis, uraian prasasti dan karya sastra dapat diketahui banyaknya bencana alam yang acapkali terjadi di Tanah Jawa, baik di Jawa bagian tengah maupun Jawa bagian timur. Bencana alam itu telah merusak tatanan kehidupan dan peradaban masyarakat Jawa Kuno. Data arkeologis telah menunjukkan adanya lapisan tanah vulkanik yang menutupi bangunan candi-candi di Jawa bagian tengah sisi selatan, misalnya Candi Sambisari, Morangan, dan Kedulan tertutup oleh lapisan tanah yang berasal dari

debu dan lumpur dingin dari Gunung Merapi (tinggi terakhir tahun 2010 adalah 2930 m dpl). Candi Sambisari dibangun sekitar abad ke-9 M, di D.I.Yogyakarta, ketika ditemukan sepenuhnya terkubur oleh tanah endapan vulkanik dari Gunung Merapi yang terletak lebih kurang 18 km di arah utaranya. Candi itu ditemukan secara tidak sengaja oleh petani yang sedang menggarap sawahnya pada tahun 1966. Ketika diadakan penggalian, lapisan budaya tempat bangunan candi itu ternyata berada di kedalaman sekitar 9 m dari lapisan budaya sekarang, tinggi candi dari struktur kaki hingga ujung kemuncaknya adalah 7,5 m (Soediman, 1976:21).

Jejak bencana tersebut dapat dijumpai pada peninggalan masa silam, hanya saja kajian terhadap permasalahan bencana alam belum pernah dilakukan dalam kajian arkeologi Indonesia sampai sekarang ini. Apalagi kajian secara integral yang komprehensif, kajian secara parsial saja para arkeolog Indonesia belum melakukannya secara sungguh-sungguh, hanya disebutkan sambil lalu saja.

Metode Penelitian

Untuk melaksanakan penelitian dengan baik sesuai dengan permasalahan serta batasan yang dipilih dalam kajian ini diadakan tahapan penelitian terencana sebagaimana yang lazim dilakukan dalam arkeologi (Deetz, 1967:8), sebagai berikut.

1. Tahap pengumpulan data (*observation*)

Dilakukan dengan menelusuri data kepustakaan hasil kajian terdahulu walaupun dalam jumlah yang terbatas. Kemudian disusul dengan kajian data lapangan adalah dengan melakukan kunjungan langsung ke beberapa situs bencana masa Jawa kuno. Data lapangan diperoleh dengan melakukan survei permukaan (*archaeological surface survey*), perekaman gambar (fotografi, gambar sketsa, denah sketsa).

2. Tahap analisis data (*description*)

Tahap ini merupakan kegiatan pengolahan data yang telah diperoleh baik dari sumber pustaka maupun juga sumber data lapangan, melakukan sintesis atas data yang diperoleh antara data artefaktual, historikal (sumber tertulis), dan data emik dari hasil wawancara.

3. Tahap eksplanasi (*explanation*)

Tahap integrasi yang telah valid untuk menghasilkan interpretasi dan eksplanasi terhadap permasalahan yang ada. Pada akhirnya akan diperoleh suatu pemahaman untuk menjawab permasalahan yang dikemukakan dalam

kajian ini, terutama masalah bermacam bencana alam dan mitigasinya yang dilakukan oleh masyarakat Jawa Kuno. Eksplanasi sebenarnya merupakan bentuk narasi yang tidak hanya berwujud historiografi bencana masa silam pada masa Jawa Kuno, tetapi diharapkan menjadi hasil kajian Arkeologi Bencana yang pertama dikembangkan pada era Jawa Kuno.

Dalam kajian ini digunakan sejumlah data sumber tertulis berupa prasasti. Tentu saja tidak banyak data dari sumber tertulis yang berkaitan langsung dengan kebencanaan masa Jawa kuno sehingga sumber tertulis harus dibaca ulang dan dipilih bagian tertentu saja yang dapat digunakan untuk kajian ini. Demikianlah kajian secara prinsip kajian ini menerapkan telaah arkeologi sejarah (*historical-archaeology*). Telaah tetap bertumpu pada data arkeologis, tetapi karena berada dalam era sejarah, digunakan juga sumber-sumber tertulis yang sezaman dengan data kajian.

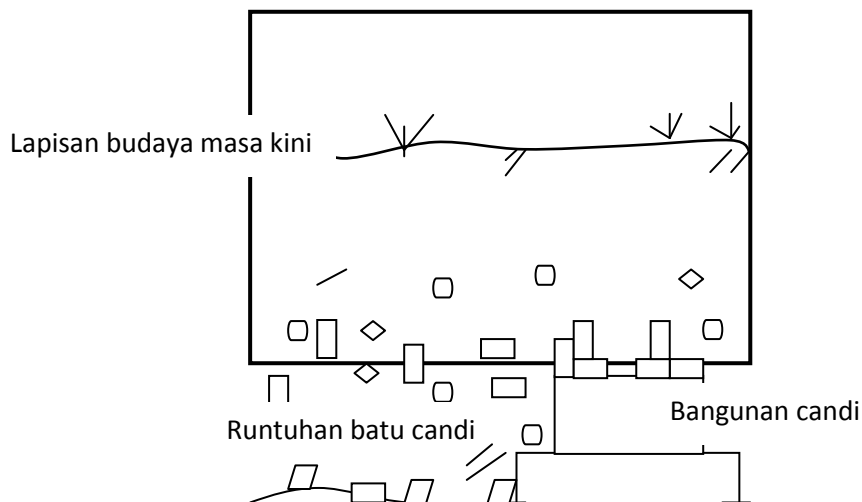
Sintesa Data Arkeologis Tentang Bencana Alam

Banyak peninggalan arkeologis di wilayah Jawa bagian tengah yang berasal dari periode abad ke-8—10 M yang tertutup tanah, dan ada pula yang bangunannya runtuh, balok-balok batunya terlepas dari struktur aslinya, tentu saja bangunan itu tidak lengkap lagi. Tidak diragukan lagi bahwa reruntuhan berbagai monumen kuno dan arca-arca yang terpendam lapisan-lapisan tanah tersebut merupakan bukti dampak bencana alam pada masa silam.

Beberapa gunung yang di lerengnya terdapat bangunan dan struktur kuno, antara lain Dataran Tinggi Dieng, Pegunungan Ungaran, Gunung Sindoro, Sumbing, Merbabu, dan Gunung Merapi yang kerap kali meletus sejak masa silam sampai sekarang. Berdasarkan kajian arkeologis yang telah dilakukan dapat diketahui sejumlah bangunan candi runtuh terpendam karena endapan tanah dari lahar gunung. Contoh yang baik adalah Candi Morangan di Sleman selatan yang tertutup lapisan lahar yang telah membantu sehingga lahar dan balok-balok batu candi telah menyatu sukar untuk dipisahkan. Sejumlah candi hanya tertutup lapisan-lapisan debu tebal dari letusan gunung sehingga tertutup oleh tanah, misalnya situs Liyangan di lereng utara Gunung Sindoro.

Dalam upaya mengamati sebab-sebab kerusakan monumen-monumen keagamaan dari abad ke-8—10 di wilayah Jawa bagian tengah, dipergunakan parameter secara arkeologis. Secara ringkas pengamatan arkeologis terhadap sebab kerusakan monumen terdiri atas beberapa jenis sebagai berikut.

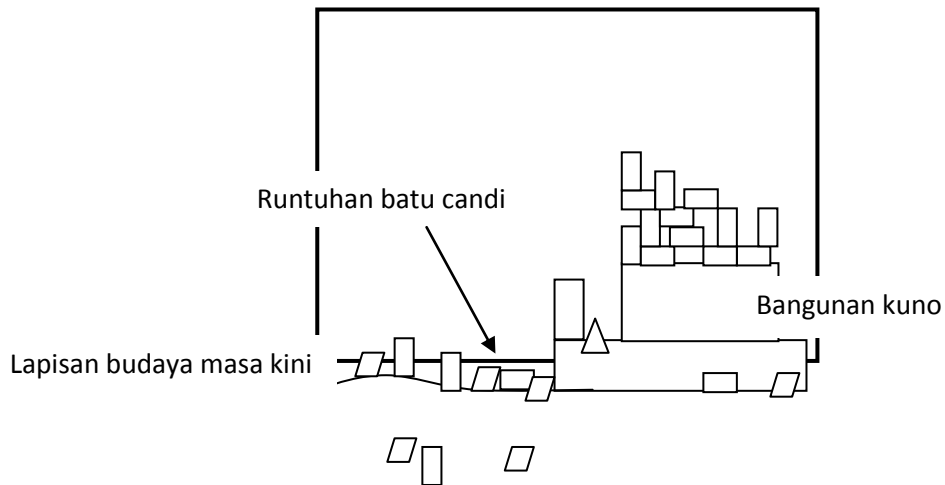
1. Apabila bangunan kuno itu terbenam dalam tanah atau tertutup oleh lapisan-lapisan tanah, seluruh bangunan, gugusan bangunan, seluruh percdandian, sebagian kaki bangunan, atau hanya halamannya, sedangkan bangunannya tidak tertutup tanah, secara geologis dan arkeologis bangunan itu telah dilanda oleh (a) lahar panas atau, (b) lahar dingin dari letusan gunung berapi, dapat juga bangunan itu telah dilanda (c) aliran lumpur dan pasir akibat banjir dari luapan sungai yang berada di dekat bangunan. Dalam kasus seperti itu biasanya tanah yang menutupi bangunan juga disertai dengan batu-batu kerikil, kerakal, atau pecahan batu.



Gambar 1 Kerusakan jenis pertama, seluruh bangunan kuno terpendam tanah erupsi vulkanik

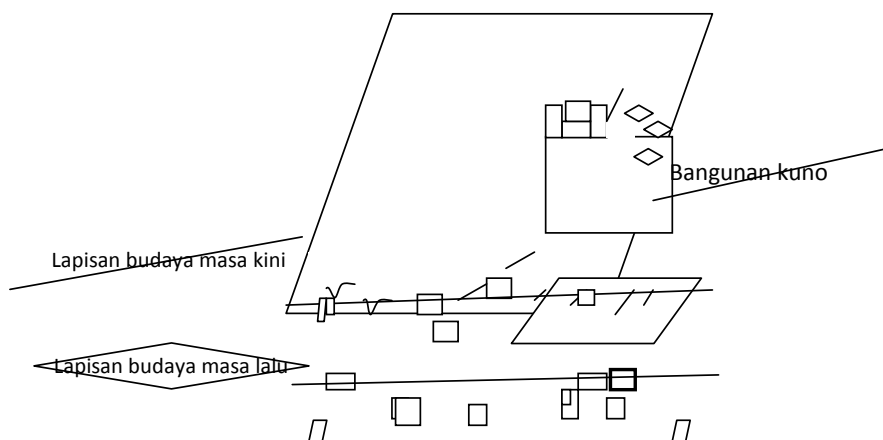
2. Apabila bangunan kuno tidak tertutup lapisan tanah sebagian atau seluruhnya, dan bangunan itu masih berdiri pada lapisan budaya yang sama dengan masa kini, artinya tidak pernah dilanda material vulkanik gunung berapi. Kerusakan yang terjadi pada bangunan tersebut sangat mungkin akibat gempa bumi yang cukup kuat menggoncang bangunan sehingga runtuh, balok batu-batunya terlepas dari sambungannya, ambrol, balok-balok batu patah dan jatuh berserakan di sekitar bangunan. Batu-batu candi yang jatuh berserakan akibat gempa bumi tidak akan terlempar terlalu jauh dari bangunan candi. Mengenai gempa bumi yang merusak bangunan kuno dapat terjadi dalam bentuk gempa tektonik sebab jarang terjadi gempa vulkanik yang disebabkan oleh aktivitas gunung berapi yang dapat menimbulkan kerusakan parah di suatu bangunan candi. Walaupun banyak candi didirikan di lereng-lereng gunung berapi di Jawa bagian tengah, keruntuhan balok batu

candi akibat gempa vulkanik jarang terjadi. Hal itu dapat diketahui dengan membandingkannya pada masa kini, gempa vulkanik yang terjadi bersamaan dengan meletusnya Gunung Merapi, tidak meruntuhkan kembali beberapa bangunan candi yang telah berhasil dipugar.



Gambar 2 Kerusakan jenis ke-2, halaman dan kaki bangunan kuno tidak terpendam tanah erupsi vulkanik, tetapi balok-balok batu runtuh berserakan.

3. Apabila terdapat bangunan kuno yang sebagian tertutup lapisan tanah, terutama bagian kaki candi dan atau halamannya, kemudian sebagian balok-balok batunya runtuh terlepas dari sambungannya, hal itu dapat saja ditafsirkan bahwa bangunan tersebut rusak akibat letusan gunung berapi yang mengeluarkan muntahan lahar dan gempa vulkanik yang terjadi bersamaan dengan letusan.



Gambar 3 Kerusakan jenis ketiga, halaman bangunan kuno terpendam tanah erupsi vulkanik, dan balok-balok batu runtuh.

4. Tidak tertutup kemungkinan ke-4 bangunan kuno tersebut sengaja dirusak oleh masyarakat sezaman akibat adanya konflik, kemudian ditinggalkan dan kemudian semakin rusak akibat tidak dipelihara lagi. Kemungkinan ke-4 juga berkenaan karena sengaja dirusak oleh masyarakat masa kini untuk berbagai keperluannya, seperti untuk fondasi bangunan rumah, bantalan rel kereta api, batu-batu umpak alas tiang, balok batu ditumbuk untuk perkerasan jalan dan sebagainya. Kemungkinan ke-4 ini sejatinya tidak menjadi perhatian dalam telaah ini sebab berkenaan dengan aktivitas manusia, sedangkan kajian ini membicarakan bencana alam pada masa silam melalui pendekatan arkeologis pada sejumlah bangunan kuno seperti candi, petirthean, dan pintu gerbang.

Beberapa bangunan kuno yang terlanda bencana alam dan sekarang telah rusak atau sebagian rusak dan ada pula yang telah mengalami pemugaran (bina ulang), antara lain sebagai berikut.

Reruntuhan Candi-Candi Sengi (Candi Asu, Pendem, dan Lumbung)

Di Desa Sengi, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang, terdapat tiga bangunan candi Hindu-Saiwa, yaitu Candi Asu, Pendem, dan Lumbung. Candi Asu hanya tersisa bagian kaki candi dan sebagian dindingnya, tanpa atap lagi. Di bagian kaki candi terdapat pahatan relief hias *quirlande* (untaian bunga), dan motif kertas tempel yang dipahatkan pada panil-panil di dinding kaki candinya, juga dipahatkan bentuk *pillaster-pillaster*, tetapi banyak bidang relief yang masih kosong belum dipahati relief apa pun. Di bagian tengah tubuh candi terdapat sumuran (perigi) yang khas dijumpai di bangunan candi-candi Hindu di Jawa bagian tengah. Perigi itu pun terdapat pula di dua candi lainnya, yaitu Candi Pendem dan Candi Lumbung.

Candi Pendem terletak sekitar 300 m di sisi utara Candi Asu, di dekat Candi Pendem (sisi timur) mengalir Sungai Pabelan. Candi Pendem dinamakan demikian semula terpendam di lahan persawahan yang rendah, merupakan candi terbesar di antara ketiga candi lainnya di Desa Sengi. Sama dengan Candi Asu Candi Pendem pun agaknya belum rampung disempurnakan oleh para pembuatnya dahulu. Bagian bangunan yang tersisa sekarang hanya kaki candi luas seperti batur dengan lubang sumuran di bagian tengahnya. Hiasannya pada panil di kaki candi terdapat penggambaran motif *Hiranyagarbha* yang *padmamula*-nya adalah jambangan dalam bentuk yang menarik. Di kanan-kiri panil *Hiranyagarbha* dipahatkan makhluk *Ghana* dalam bentuk relief tinggi, bersikap duduk, kedua tangannya

diangkat ke atas seakan-akan sedang mendukung bingkai atas, dari kedua tangan itu bergelantungan *gantha* (genta) dan selendang. Adanya lapisan tanah yang cukup tebal menutupi Candi Pendem menunjukkan bekas aktivitas erupsi Gunung Merapi. Apabila gunung berapi meletus, pada awal letusan disebarkan keluar dari kepundannya adalah abu vulkanik dan lapili yang menyebar tertiuip angin menutupi daerah sekitar gunung (Marbun 1982:88).

Mengenai Candi Lumbung, lokasi berdirinya sekarang bukanlah tapak asli candi tersebut karena posisi aslinya di tepi Sungai Pabelan di lahan yang sangat curam. Mengingat Candi Lumbung sangat terancam keberadaannya oleh aliran sungai yang sewaktu-waktu dapat meruntuhkan halaman percandian, oleh pihak yang berwenang kemudian candi tersebut “diangkat dan dipindahkan” di posisinya sekarang, jauh dari tepian Sungai Pabelan dengan jarak sekitar 500 m dari tempat aslinya. Ketika candi itu “dipindahkan” bagian bangunan yang masih utuh hanyalah kaki candi dan perbingkaiian bawah tubuh candi (*adhithana*)nya. Tubuh candi telah “terkelupas”, balok-balok batu pembentuk dinding luar candi sudah runtuh sehingga tersisa hanya batu isian saja (*inner stones*).

Kepurbakalaan Liyangan

Di situs Liyangan terdapat berbagai bentuk kepurbakalaan, secara administratif situs itu berada di Liyangan, Purbosari, Ngadirejo, Temanggung, Jawa Tengah. Lokasi situs berada di antara permukiman dan lahan pertanian, secara geografis berada di lereng utara Gunung Sindoro, dengan ketinggian dari permukaan air laut sekitar 1100-1200 meter (Tim Penelitian, 2016:1). Awal penemuan terjadi pada tahun 2009 ketika penduduk setempat melaporkan mengenai adanya lempeng dan balok-balok batu dengan tatanan konstruksi mirip tembok di rumah seorang warga. Laporan tersebut disusul dengan uraian para penambang pasir di Liyangan yang menemukan situs yang lainnya yang lebih menarik, antara talud batu (batu penguat dinding tebing), batu candi, dan fragmen artefak (Riyanto, 2014:33--34).

Laporan-laporan penduduk setempat kemudian ditindaklanjuti oleh Balai Arkeologi D.I. Yogyakarta dengan penelitian yang intensif sejak 2010 hingga 2014. Hasil yang dapat dikemukakan bahwa situs Liyangan menempati areal yang luas dan diperkirakan pada masanya didukung oleh berbagai kegiatan penghuninya. Kondisi secara umum dewasa ini, kondisi fisik situs permukiman Mataram Kuna ini tertutup material lahar setebal 6-10 meter hasil aktivitas vulkanisme Gunung Sindoro (Nurnusanto, 2014:117--122). Para peneliti situs Liyangan telah membagi adanya empat area kegiatan di situs Liyangan, yaitu terdiri dari

hunian, peribadatan Hindu, pertanian, dan perbengkelan. Pada awalnya, situs Liyangan diduga merupakan kompleks bangunan suci (candi), tetapi kemudian setelah dilakukan penelitian yang lebih intensif diketahui bahwa situs tersebut merupakan kompleks permukiman masa Jawa Kuna (Riyanto, 2014:7). Situs Liyangan dihubungkan dengan salah satu desa yang hilang yang disebut-sebut dalam Prasasti Rukam berangka tahun 907 M. Diuraikan dalam prasasti itu bahwa Desa Rukam dianggap sebagai desa pengganti dari suatu *wanua* yang telah hilang terkubur oleh letusan gunung berapi. Desa yang hilang itu adalah yang sekarang menjadi situs Liyangan dan gunung berapi yang membawa bencana itu adalah Gunung Sindoro (Riyanto, 2014:14). Tafsiran tersebut masih lemah sebab dalam prasasti tidak disebutkan secara khusus nama gunung yang meletus, sementara gunung berapi di Jawa bagian tengah relatif banyak. Dapat saja uraian Prasasti Rukam berkenaan dengan gunung lain di tempat yang lain pula.

Kerusakan situs Liyangan jelas akibat tertutup oleh muntahan material vulkanik dari gunung berapi. Situs itu terkubur hingga kedalaman antara 5—7 m dari permukaan tanah masa kini. Gunung aktif yang berada di arah selatan Liyangan adalah Gunung Sindoro (3.150 m dpl), maka tidak diragukan lagi bahwa letusan Gunung Sindoro di masa silam yang tentunya diiringi gempa vulkanik yang telah meluluhlantakan dan mengubur kepurbakalaan Liyangan sampai ditemukan kembali dalam tahun 2000-an.

Candi Sambisari

Terletak di Kabupaten Sleman, D.I. Yogyakarta, di lereng selatan Gunung Merapi. Merupakan per candian yang terdiri dari satu bangunan induk menghadap ke barat dan tiga candi perwara yang berdiri di hadapan candi induk. Bernapaskan arca-arca yang ditemukan selama penelitian arkeologis, dapat diketahui bahwa gugusan Candi Sambisari berlatar belakang agama Hindu-Saiwa. Di candi tersebut ditemukan arca Durga Mahisasuramardini, Ganesa, Rsi Agastya, dan di dalam bilik candinya terdapat Yoni tanpa lingga. Bangunan Candi Sambisari agak berbeda dengan candi-candi lainnya di Jawa bagian tengah karena perbandingan T (tinggi) dan L (lebar) kurang dari 1, biasanya candi-candi di Jawa bagian tengah perbandingan T/L = 1—1,50 (Atmadi 1979:197). Dengan demikian, diduga candi tersebut mempunyai atap ke-2 yang terbuat dari konstruksi bahan yang cepat lapuk, atap ke-2 itu menaungi atap pertama yang lebih rendah dari susunan batu.

Bangunan tubuh dan atap candi berdiri di kaki candi polos yang agak tinggi terkesan sebagai batur saja. Di tepian batur tersebut, di sekeliling tubuh candi

terdapat pagar langkan (*wedika*) dengan celah pintu masuk di sisi barat. Di permukaan di sekitar tubuh candi, terdapat 12 batu umpak yang di dalamnya ketika digali didapatkan sejumlah peripih (*garbhapatra*). Tiga bangunan candi perwara sekarang ditemukan tanpa atap batu, bentuknya merupakan batur terbuka dengan pagar di tepian batur. Di bagian tengah candi perwara terdapat lapik batu seperti kubus yang di puncaknya berhiaskan teratai mekar, sangat mungkin lapik *padmasana* tersebut dahulu berfungsi untuk menempatkan sajian atau objek sakral lainnya. Candi-candi perwara sangat mungkin dahulu dinaungi atap dari material yang mudah lapuk sehingga tidak ditemukan lagi sisa-sisanya sekarang. Kronologi Candi Sambisari diperkirakan dari paruh pertama abad ke-9 dan mungkin dihubungkan dengan raja Rakai Garung yang memerintah antara tahun 819—838 M (Soediman, 1976:48).

Candi Sambisari ketika ditemukan terpendam sekitar 6,5 m dari permukaan tanah persawahan. Terdapat lapisan tanah yang cukup tebal sehingga mampu mengubur seluruh area per candian. Mengingat tingginya lapisan tanah dan pasir yang mengubur per candian tersebut, dapat diperkirakan bahwa Candi Sambisari bersama candi-candi lain di sekitarnya terkubur oleh lahar dingin yang mengalir turun ke kawasan selatan Gunung Merapi.

Candi Kalasan (*Tarabhawanam*)

Candi Kalasan yang dapat disaksikan sekarang adalah bentuk arsitektur hasil perubahan pada masa silam. Berdasarkan gaya bangunannya sangat mungkin Candi Kalasan sekarang berasal dari pertengahan abad ke-9. Sebenarnya terdapat prasasti yang ditemukan di situs candi tersebut, yaitu prasasti Kalasan yang bertariikh 700 Saka/778 M. Dalam prasasti itu dinyatakan bahwa terdapat seorang raja *Sailendrawamsa* yang memerintahkan untuk mendirikan bangunan suci bagi pemujaan Dewi Tara yang disebut *Tarabhawanam*. Menurut R.M.Ng. Poerbatjaraka, Raja Sailendra itu tidak lain dari tokoh Rakai Panangkaran yang disebutkan dalam prasasti Mantyasih tahun 907 M (Poerbatjaraka & F.D.K.Bosch, 1975:37). Candi pertama yang dihubungkan dengan prasasti Kalasan sekarang sudah ditutupi oleh struktur bangunan baru seperti yang terlihat sekarang. Jadi, Candi Kalasan merupakan gaya bangunan suci Buddha dalam pertengahan abad ke-9, bukan dari pertengahan abad ke-8 M.

Bangunan Candi Kalasan masih berdiri hingga sekarang, tetapi tidak lengkap lagi. Bagian-bagian penampilnya telah runtuh total, jadi yang tersisa adalah struktur bangunan utamanya saja. Struktur utamanya masih berdiri, tetapi tidak utuh lagi, banyak bagian bangunan yang telah runtuh, begitu pun komponen

atap telah ambruk yang tersisa hanya bentuk stupa induk di puncak atap yang tidak lengkap lagi. Bagian kaki candi bahkan lapiknya masih dapat disaksikan sampai sekarang tidak ditutupi tanah secara tebal, hanya lapisan tanah tipis saja dan telah dibersihkan ketika pertama dilaporkan oleh para peneliti Belanda pada akhir abad ke-19. Sekarang ini di halaman sekitar bangunan Candi Kalasan terdapat tumpukan balok-balok batu yang tentunya berasal dari bangunan candi itu sendiri. Balok-balok batu itu kemungkinan terlepas akibat beberapa bagian bangunan candi yang runtuh. Menilik keadaan Candi Kalasan yang sebagian besar runtuh, tetapi tidak terpendam di dalam tanah, dapat diduga kerusakan candi tersebut pada masa silam, bukan karena terjangan lahar Gunung Merapi, sangat mungkin terjadi akibat gempa bumi.

Kepurbakalaan Ratu Boko

Merupakan gugusan kepurbakalaan dalam berbagai bentuknya, terletak di Desa Bokoharjo, Kalasan, Sleman, D.I.Yogyakarta. Situs Ratu Boko sebenarnya berada di puncak bukit yang agak datar dan meluas, meliputi areal sekitar 1000 x 500 m (Anom, 1991:64—65). Dalam lingkup situs tersebut terdapat beberapa monumen penting, antara lain:

1. Area I: berisikan kelompok gerbang berganda 3 (Gerbang A) dan gerbang berganda 5 (Gerbang B). Gerbang-gerbang tersebut berhasil direkonstruksi walaupun tidak lengkap kembali. Atap gerbang tengah pada Gerbang A tidak dibangun kembali masih dibiarkan terbuka, dan atap 3 gerbang pada Gerbang B juga dibiarkan terbuka tidak dilengkapi sebagaimana aslinya. Di area ini juga terdapat bangunan tungku pembakaran (*wedi*) dalam upacara pemujaan dewa, dan sisa-sisa kolam *petirthaan*, di bagian depan wilayah situs.
2. Area II: kepurbakalaan penting adalah batur-batur pendopo yang dikelilingi pagar balok-balok batu tinggi dengan kemuncak deretan bentuk buah keben. Batur dengan candi kecil dan altar persajian, *petirthaan* yang dibatasi pagar keliling dan gerbang-gerbang, sisa bangunan batur pendopo yang luas dengan beberapa umpaknya.
3. Area II: berlokasi paling belakang terdapat perbukitan batu, di lokasi ini terdapat ruang-ruang tiga gua buatan, jalanan, dan deretan anak tangga tangga batu.

Berbagai monumen di situs Ratu Boko ketika pertama kali dilaporkan pada akhir abad ke-19 telah mengalami kerusakan yang sangat parah. Semua bangunan tidak ada lagi yang utuh dalam konstruksi aslinya, gerbang-gerbang berganda

runtuh, tembok keliling batur pendopo pun runtuh, bangunan-bangunan pendukung lainnya hancur. Halaman kepurbakalaan yang luas tersebut tidak tertutup lapisan tanah, dan hanya tertutup lapisan tanah tipis. Lokasi situs Ratu Boko yang berada di puncak bukit tidak mungkin tergenangi oleh lumpur dari luapan sungai atau aliran lahar dingin dari Gunung Merapi. Dengan demikian, dapat ditafsirkan bahwa kerusakan meluas yang melanda situs Ratu Baka adalah karena gempa bumi tektonik pada masa silam.

Terdapat kemungkinan lain mengenai runtuhnya monumen-monumen di Ratu Boko. Kerusakan itu mungkin dilakukan oleh manusia, diduga pernah terjadi suatu huru-hara pada masanya yang akibatnya terjadi perusakan terhadap kepurbakalaan Ratu Boko. Menurut tafsiran J.G.de Casparis ahli sejarah kuno Indonesia, pada abad ke-9 di Jawa bagian tengah terjadi perselisihan antara Rakai Pikatan dari keluarga raja-raja Sanjaya dengan Rakai Walaing pu Kumbhayoni yang berkedudukan di perbukitan Ratu Boko. Terjadi peperangan yang memperebutkan wilayah Ratu Boko, Rakai Walaing mendirikan benteng pertahanan yang sekarang telah menjadi kepurbakalaan Ratu Boko. Agaknya perbentengan itu dapat direbut oleh bala tentara Rakai Kayuwangi (Sumadio (Ed.), 1984:128--132) sehingga runtuhnya monumen-monumen tersebut dapat terjadi karena ulah manusia.

Candi Barong

Candi Barong terletak di puncak bukit Candisari dataran tinggi Sorogedug, Sambirejo, Prambanan, Sleman, D.I.Yogyakarta. Terletak di sebelah tenggara dari kelompok Kepurbakalaan Ratu Boko, yang juga terletak di puncak perbukitan. Kedua kepurbakalaan tersebut berada di rangkaian perbukitan yang sama. Kronologi Candi barong sangat mungkin berasal dari abad ke-9 M, sezaman dengan kepurbakalaan Ratu Boko. Dinamakan Candi Barong karena kepala Kala di ambang pintu mempunyai rahang bawah dan juga dilengkapi sepasang cakar sehingga penduduk setempat menyebutnya sebagai topeng Barongan (topeng Reog Ponorogo), akhirnya dinamakan dengan Candi Barong. Kepurbakalaan ini merupakan percandian dengan halaman bertingkat 3, halaman I terletak di lereng paling bawah pada sisi paling barat, terdapat sisa pagar dan dinding penguat teras agar tidak runtuh, menyusul halaman II berada di teras yang lebih tinggi dari halaman I. Di halaman II terdapat sisa beberapa bangunan termasuk batur yang mungkin dahulu merupakan bangunan terbuka tanpa dinding dan dinaungi atap dari bahan yang mudah rusak.

Halaman III merupakan halaman tertinggi paling timur, di halaman inilah berdiri dua bangunan candi yang istimewa, karena tidak memiliki pintu masuk

walaupun kedua bangunan candi tersebut mempunyai ruang/rongga di bagian tubuh candinya. Kedua candi tidak dibangun di tengah halaman, melainkan area yang agak bergeser ke timur dan di bagian selatan halaman, sehingga di bagian utara halaman III terdapat ruang kosong yang tidak memiliki jejak bangunan apa pun. Kedua candi berdiri pada batur bertingkat dengan denah bujur sangkar dengan ukuran yang tepat sama, ukuran batur paling lebar (tingkat terbawah) 8,40 x 8,40 m, sedangkan ukuran kaki candi 5 x 5 m, tinggi total candi dari kaki hingga kemuncak atap sekitar 8 m. Walaupun tidak dilengkapi dengan pintu masuk ke dalam bilik candinya, di keempat sisi dinding tubuh candi dilengkapi dengan relung-relung (*parswadewata*) yang sekarang telah kosong (Haryono, 1982:374 dan 376).

Percandian Barong telah diketahui oleh Dinas Purbakala Hindia-Belanda sejak tahun 1887, namun masih merupakan runtunan balok-balok batu tersebar di puncak bukit Candisari. Sampai tahun 1979 mulai dipelajari kemungkinan untuk dipugar kembali, balok-balok batu mulai dikumpulkan dan diinventarisasi (Haryono, 1982:372). Sekarang gugusan Candi Barong telah berhasil dipugar kembali walaupun tidak lengkap kembali seperti ketika candi itu masih berfungsi dahulu. Runtuhnya percandian Barong dapat dipastikan bukan karena letusan gunung, sangat mungkin disebabkan oleh guncangan gempa dahsyat yang pernah terjadi. Tidak tertutup kemungkinan bahwa kerusakan dan runtuhnya Candi Barong disebabkan disengaja dalam suatu konflik peperangan, pihak pemenang menghancurkan bangunan-bangunan pemujaan dari pihak yang kalah. Lokasi Candi Barong yang berdekatan dengan Ratu Boko dapat ditafsirkan didirikan oleh pihak Rakai Walaing Pu Kumbhayoni yang dikalahkan oleh pihak Rakai Kayuwangi sebagaimana yang terjadi juga pada gugusan bangunan Ratu Boko.

Candi Ijo

Candi Ijo terletak di perbukitan Ratu Boko (413 m dpl), di Groyokan, Sambirejo, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah. Halaman percandian terdiri dari 11 teras, teras terendah terletak di sisi barat, dan teras tertinggi paling timur, di teras tersebut terdapat bangunan Candi Induk yang berorientasi ke barat berhadapan dengan tiga candi perwaranya. Adapun di teras-teras bawahnya terdapat bangunan candi-candi perwara lain, sisa batur pendopo, sisa struktur dari balok-balok batu, dan banyak teras yang kosong tanpa sisa balok-balok batu candi. Sangat mungkin di teras-teras kosong itu dahulu terdapat juga bangunan-bangunan lain, tetapi terbuat dari bahan yang mudah lapuk sehingga tidak tersisa lagi bekas-bekasnya sekarang.

Beberapa arca masih ditemukan di Candi Ijo, yaitu Lingga-Yoni, Agastya, Ganesa, Dewi Durga Mahisasuramardini, dan di bangunan candi perwara tengah masih ditemukan arca Nandi. Berkat adanya temuan arca-arca tersebut dapat diketahui bahwa Candi Ijo bernapaskan agama Hindu-Saiwa. Catatan penting dari candi ini adalah Yoni yang berada di dalam bilik candi Induk sangat besar, mungkin terbesar di antara banyak Yoni dari candi-candi Hindu di Jawa bagian tengah. Di dinding bilik candi terdapat panil-panil relief yang menggambarkan sekelompok dewata yang sedang melayang di awan, seakan-akan terbang mengitari Lingga-Yoni yang berada di tengah bilik.

Berdasarkan perbandingan ornamen dan gaya bagian bangunannya diperkirakan Candi Ijo didirikan dalam abad ke-9, semasa dengan gugusan kepurbakalaan Ratu Boko dan Candi Barong. Letaknya di puncak bukit dan dibangun dengan halaman yang bertingkat-tingkat dapat ditafsirkan bahwa ketiga candi itu mempunyai asosiasi satu dengan lainnya dengan alasan: (a) ketiganya berlokasi di perbukitan Ratu Baka, (b) memiliki halaman yang bertingkat-tingkat, (c) bentuk ornamen dan gaya bangunan yang sama, dan (d) mempunyai latar belakang agama Hindu-Siwa. Oleh karena itu, sangat mungkin ketiganya dibangun dalam kisaran masa yang sama, dan juga mungkin atas perintah penguasa yang sama pula.

Hal yang sangat mungkin menyebabkan keruntuhan percandian tersebut adalah gempa bumi tektonik yang kuat, atau juga akibat sengaja dirusak dan diruntuhkan oleh pihak pemenang dalam suatu konflik. Di bagian terdahulu telah dikemukakan bahwa dataran tinggi Ratu Boko dikuasai oleh Rakai Walaing Pu Kumbhayoni yang agaknya dapat dikalahkan oleh pihak Rakai Pikatan yang menguasai dataran Prambanan. Akibatnya semua bangunan, termasuk bangunan suci yang didirikan atas perintah Rakai Walaing dapat saja dihancurkan oleh para pengikut Rakai Pikatan.

Pada tahun 2000-an kegiatan pemugaran terhadap bangunan-bangunan di teras utama (teras teratas) percandian Ijo mulai dilakukan. Dewasa ini bangunan induk Candi Ijo berhasil dibina ulang, tentu saja dengan penambahan balok-balok batu baru untuk menggantikan sejumlah batu yang hilang. Selain candi induk yang berhasil dipugar adalah tiga candi perwara yang berhadapan dengan candi induknya, juga bangunan candi perwara di teras ke-9 dan ke-10. Kondisi secara umum bangunan Candi Ijo dan beberapa perwara yang telah dipugar dalam keadaan baik.

Situs Watu Gudig

Terletak di arah barat perbukitan Ratu Boko, termasuk wilayah Kabupaten Sleman, D.I.Yogyakarta. Situs ini sebenarnya merupakan tanah terbuka yang di permukaannya terdapat banyak batu *umpak* berukuran besar dan kecil, berjumlah sekitar 40 batu *umpak*. Batu-batu *umpak* adalah bagian alas tiang kayu/bambu, jadi dapat diketahui dahulu di tempat tersebut terdapat bangunan dengan menggunakan tiang-tiang dari bahan mudah rusak. Mungkin dahulu bekas bangunan terbuka tanpa dinding dengan atap dari konstruksi dan penutupnya dari material cepat lapuk pula seperti kayu, bambu, ijuk, rotan dan sebagainya. Bangunan tersebut sangat mungkin berupa *mandapa* yang berukuran besar dan terbuka tanpa dinding. Tentunya ada asosiasinya dengan kepurbakalaan di dekatnya, mungkin dengan gugusan bangunan di Ratu Boko. Mandapa Watu Gudig dahulu dapat difungsikan sebagai tempat beristirahat para peziarah yang datang dari arah barat, sebelum mendaki ke perbukitan Ratu Boko.

Mengenai kerusakan *mandapa* Watu Gudig sangat mungkin karena gempa tektonik yang memang kerap kali melanda wilayah tersebut. Terdapat juga dugaan lain, bahwa kerusakan itu akibat peperangan pada masa silam, bangunan tersebut dibakar dan dirobohkan dalam suatu konflik antara dua pihak. Berdasarkan data prasasti diduga pernah terjadi peperangan dalam abad ke-9 di wilayah Prambanan-Ratu Boko dan sekitarnya antara pihak Rakai Kayuwangi melawan Rakai Walaing Pu Kumbhayoni yang berkedudukan di perbukitan Walaing (nama kuno Ratu Boko). Pihak Pu Kumbhayoni berhasil dikalahkan oleh Rakai Kayuwangi (Sumadio (Ed.), 1984:128—132).

Berdasarkan tinjauan yang telah dilakukan terhadap beberapa bangunan kuno, percdanian, dan kepurbakalaan lainnya yang terdapat di wilayah Jawa bagian tengah, dapat diketahui penyebab kerusakan yang dialami oleh bangunan-bangunan tersebut. Dalam bentuk ringkas dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel Sebab-Sebab Kerusakan Kepurbakalaan

No.	NAMA KEPURBAKALAAAN	GEMPA BUMI TEKTONIK	ERUPSI VULKANIK	BANJIR LUMPUR	KERUSAKAN AKIBAT KONFLIK MASA SILAM	PEMUGARAN
01.	Candi Ngawen	√	x	√	x	Sebagian dipugar
02.	Candi-candi Sengi	x	√	x	x	Belum dipugar
03.	Liyangan	x	√	√	x	idem
04.	Candi Losari	x	√	√	x	idem
05.	Candi Sambisari	x	√	√	x	Dipugar
06.	Candi Morangan	x	√	√	x	Belum dipugar
07.	Candi Kadisoka	x	√	√	x	idem
08.	Candi Kedulan	x	√	√	x	idem
09.	Candi Kalasan	√	x	x	x	idem
10.	Candi Lumbung	√	x	x	x	Sebagian dipugar
11.	Candi Bubrah	√	x	x	x	idem
12.	Candi Sajiwan	√	x	x	?	Dipugar
13.	Ratu Boko	√	x	x	√	Sebagian dipugar
14.	Candi Barong	√	x	x	√	Dipugar
15.	Candi Ijo	√	x	x	√	Dipugar
16.	Candi Lawang	√	x	x	x	Belum dipugar
17.	Situs Watu Gudig	x	x	x	√	idem

Data dalam Tabel Sebab-Sebab Kerusakan Kepurbakalaan memperlihatkan beragamnya kerusakan akibat bencana alam yang menyebabkan suatu bangunan pada masa silam runtuh, ambruk, dan tidak lengkap lagi sekarang. Berdasarkan kajian langsung di situsnya dengan melakukan pengamatan terhadap lingkungan, lapisan tanah, sisa struktur bangunan dan lainnya lagi dapat diketahui bahwa kerusakan akibat bencana alam itu meliputi tiga macam, yaitu (1) kerusakan akibat gempa bumi tektonik, (2) kerusakan akibat erupsi vulkanik, dan (3) kerusakan terendam banjir lumpur. Satu kerusakan lagi terjadi bukan karena bencana alam, melainkan sengaja dirusak oleh manusia akibat adanya konflik atau peperangan, jadi merupakan bencana budaya.

Dalam hal bencana alam sebenarnya masyarakat Jawa Kuno telah berupaya untuk menghindari atau mengurangi dampak dari bencana-bencana tersebut. Mereka telah menyadari bahwa lingkungan kehidupan di sekitarnya senantiasa dapat mengakibatkan bencana. Oleh karena itu, semampunya dicoba untuk menghindari akibat bencana lebih besar yang dapat merugikan kehidupan.

Melalui penelaahan terhadap uraian prasasti, terdapat dua bencana alam yang agaknya kerap kali mendera kehidupan masyarakat Jawa Kuno abad ke-8—10 M, yaitu bencana banjir dan letusan gunung berapi. Berikut dibincangkan upaya yang dilakukan oleh masyarakat Jawa Kuno berkenaan dengan bencana banjir dan letusan gunung.

Upaya Mengatasi dan Mengurangi Dampak Bencana Banjir

Bencana banjir ternyata ditemui juga pada masa Jawa Kuno, bahkan dari abad kelima masehi. Prasasti Tugu mencatat adanya pembuatan saluran air untuk menanggulangi bahaya banjir. Sementara itu, prasasti-prasasti lain dari masa kemudian juga mencatat adanya upaya penanggulangan bencana banjir dengan cara pembuatan bendungan. Prasasti-prasasti yang mencatat adanya hal tersebut adalah Prasasti Hariñjing, Pananggaran, Sumundul, dan Kubu-kubu. Prasasti Hariñjing, yang dikenal dengan prasasti Hariñjing A, B dan C merupakan koleksi Museum Nasional Jakarta dengan nomor inventaris D.173. Sisi muka yang berangka tahun 709 Saka disebut prasasti Hariñjing A. Sisi belakang berangka tahun 843 S disebut prasasti Hariñjing B [baris 1 – 23] dan yang berangka tahun 843 S [baris 23-28] dan sisi kiri disebut prasasti Hariñjing C. Prasasti Hariñjing A berangka tahun 709 saka, sedangkan prasasti Hariñjing B dan C berangka tahun 843 Śaka dan prasasti B dan C ini berasal dari masa pemerintahan Rakai Layang Dyah Dyah Tulodhong.

Prasasti Sumundul dan Pananggaran merupakan dua prasasti yang sama isinya hanya berbeda nama tempat yang disebutkan di awal prasasti. Kedua prasasti ini berasal dari tahun 791 S, yaitu sebelum masa pemerintahan Rakai Kayuwangi. Prasasti Kubukubu berangka tahun 905 Masehi berasal dari masa pemerintahan Dyah Balitung. Banyaknya prasasti yang menyebutkan tentang pembangunan saluran air dan bendungan ini menyiratkan bahwa pengelolaan air menjadi hal yang vital pada masa Jawa Kuno.

Prasasti Hariñjing A menyebutkan Bhagawanta Bari di Wulanggi yang menyaksikan penetapan *sima* berupa pembuatan tanggul kali di desa Hariñjing pada tahun 709 Śaka. Periode tersebut sangat awal dalam sejarah Mataram Kuno di Jawa Tengah. Hal itu menunjukkan bahwa masyarakat Jawa Kuno pada abad ke-8 M telah memahami pentingnya pembuatan tanggul. Pembuatan tanggul itu diteguhkan kembali pada tahun prasasti Hariñjing B dan C yang berangka tahun 843 Śaka. Dalam uraian prasasti B Maharaja Rake Layang Dyah Tulodhong merasa perlu untuk meneguhkan kembali status *sima* dari tanggul di Desa Hariñjing,

walaupun terdapat rentang waktu sekitar 34 tahun dari penetapannya yang pertama. Hal tersebut bisa dilihat dari kutipan berikut ini.

1. “...(ta)tkāla ajñā śrī mahārāja rakelayaṅ dyah tulodoṅ tinada de rakryan
2. mapatih ihinomahāmantri śrī ketudhara manimantaprabhā prabhu śakti tri
3. wikrama umiṅsor iṅ rakryan mapatih halu wka sirikan kaluwarak tiruan muar
4. pamgat baway tiruan halaran kumonnakan śang anasaṅ dewata lumah i kwak ka
5. pagēhakna niwka bhagawanta bāri saṅ magawai kali i hariñjij...”

Terjemahannya kurang lebih:

1. ”... ketika perintah Śrī Mahārāja Rake Layang Dyah Tulodong diterima oleh Rakryan
2. Mapatih i Hino, yaitu Mahāmantri Śrī Ketudhara Manimantaprabhā Prabhusakti Tri
3. wikrama turun kepada Rakryan Mapatih Halu, Wka, Sirikan, pejabat Kaluwarak, pejabat Tiruan serta
5. pejabat Pamgat Bawang, (pejabat) Tiruan, (pejabat) Halaran memerintahkan agar perintah dari Sang Dewata yang meninggal di Kwak meneguhkan putra dari Bhagawanta Bāri yang membuat kali di Hariñjing...”

Prasasti Sumundul dan Pananggaran secara jelas menyebutkan pembangunan bendungan untuk kepentingan bangunan suci. Kedua prasasti ini ditemukan di satu lokasi Candi Kedulan. Berhubung kedua prasasti ini berbahan batu andesit dan berat, kemungkinan bergeser jauh dari lokasi semula sedikit sekali. Oleh karena itu, tentunya kedua prasasti itu dapat diasumsikan milik Candi Kedulan. Hal ini terkias dari isi prasasti sendiri yang berbunyi: *bweyani tgal nika nañ parhyayan i tiwaharyyan* yang artinya “biaya candi yang terletak di *tgalan* (tanah kering) di Tiwaharyyan”.

Terdapat dua nama desa yang dipergunakan sebagai judul prasasti itu, yaitu Pananggaran (*i pananggaran*) dan Sumundul (*i sumundul*). Kata Pananggaran disebut oleh kedua prasasti, yaitu bendungan (*dawuhan*) yang ditetapkan menjadi perdikan (*manusuk dawuhan i pananggaran*). Sementara itu, kata Sumundul tidak ada di dalam pembicaraan selain hanya sebagai judul satu prasasti (*i sumundul*). Bendungan yang terletak di Pananggaran dimanfaatkan oleh penduduk dari dua desa, yaitu Desa Pananggaran dan Desa Tiwa(ga)haryyan. Para petani tradisional pada waktu dulu dalam usaha mendapatkan air kadang kala harus bekerja sama membendung (*menambak*) aliran sungai. Dengan jalan demikian, pada musim

kemaraupun air akan terkumpul di tambak dan dapat dialirkan ke sawah melalui saluran. Akan tetapi, tambak demikian setiap musim penghujan akan hancur dilanda air besar (banjir). Rakyat membuat tambak lagi untuk menghadapi musim kemarau (Darmosoetopo dan Prasodjo, 2003:5).

Pada prasasti Kubukubu tindakan untuk membuat saluran air dan bendungan dilakukan karena daerah pertanian penduduk terendam banjir sehingga menimbulkan kerugian karena mereka tidak dapat mengolah dan memanen hasil sawahnya. Berkurangnya penghasilan penduduk ini secara otomatis berpengaruh pada berkurangnya pajak yang harus disetorkan ke pihak kerajaan karena mereka tidak memiliki penghasilan yang cukup untuk memenuhi kewajibannya itu. Pada prasasti Kubu-kubu, keterangan itu terdapat pada lempeng Ib baris 3-4:

1. "... *saṅkānani wwaynya i saṅ apatih i kahyunan. mana-*
2. *mpil talaṅ rwak [rwang] tapak i samudṅung tka ri kubu-kubu pataṅ tapak...*"

Terjemahannya kurang lebih:

1. "...karena airnya sang Apatih di Kahyunan mem-
2. banjiri saluran air 2 *tapak* di Samudung dan 4 *tapak* di Kubu-kubu...

Keterangan mengenai pengelolaan air dengan sarana-sarana pendukungnya telah dijumpai sekitar abad ke-5 Masehi, yaitu keterangan yang terdapat dalam prasasti Tugu (ditemukan di kawasan Jakarta Utara) yang menyatakan bahwa Purnawarman, telah membuat saluran sepanjang 6.122 tombak (sekitar 12 km) dalam waktu 21 hari. Kemudian prasasti dari abad 8 Masehi, yaitu prasasti Hariñjing A (804 Masehi), menyebutkan tentang penetapan *sima* berupa tanggul kali di Desa Hariñjing. Pada bagian belakang prasasti ini (prasasti Harinjing B) berangka tahun 921 Masehi, menyebutkan bahwa Maharaja Rakai Layang Dyah Tulodhong meneguhkan kembali status *sima* tersebut (Soemadio (Ed.) dkk., 1993:151). Perbaikan saluran air di Hariñjing ini berlanjut hingga tahun 1350 Masehi, berdasarkan keterangan yang terdapat pada prasasti Kusmala (Kandangan), yang menjelaskan adanya perbaikan pembangunan waduk 804 Masehi, yang bermanfaat bagi persawahan di kawasan sebelah timur Kadiri. Hal yang menarik sebagian dari prasarana keairan itu masih bertahan dan dikembangkan sampai sekarang, sebagaimana dikenal dengan waduk Selorejo (Kusumohartono, 1985:99; Sulistyanto, 1989:366-367).

Selain bangunan-bangunan yang berhubungan dengan sarana irigasi, pengelolaan air di masa Jawa Kuno kemudian juga berkembang pada sarana-

sarana pendukung lainnya, seperti misalnya pengelolaan jembatan atau tempat-tempat penyeberangan hingga pelabuhan. Prasasti Tělang (904 Masehi) yang berasal dari masa Dyah Balitung mencatat perintah raja Balitung untuk membuat tempat penyeberangan sekaligus tempat penjagaannya di *Paparahuan*. Kemudian ada orang-orang yang bertugas untuk melayani siapa saja yang ingin melewati jalan itu setiap hari tanpa dipungut bayaran (Soemadio (Ed.) dkk., 1993:139-140).

Mitigasi Bencana Gunung Berapi

Manusia bergantung pada alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, tetapi tidak jarang manusia pun mendapat tantangan dari alam sehingga manusia harus dapat memikirkan suatu jawaban atas tantangan alam tersebut. Hal itu juga berlaku bagi masyarakat Jawa Kuno. Lingkungan alam Kerajaan Mataram kuno di Jawa bagian tengah dikelilingi oleh gunung api, sungai, dan hutan yang kaya akan sumber daya alam, tetapi seringkali mendatangkan bencana bagi penduduk kerajaan.

Desa Rukam salah satu desa Mataram Kuno yang disebutkan dalam prasasti Rukam (tahun 829 Saka/907 M) merupakan salah satu contoh daerah yang mengalami kerusakan akibat bencana letusan gunung. Letak Desa Rukam yang diperkirakan berada di antara kawasan Kdu dan Mantyasih, sekarang ini berada di daerah Parakan-Temanggung, apabila dilihat dalam peta akan tampak bahwa daerah itu dekat dengan Gunung Sindoro dan Sumbing. Gunung yang diperkirakan meletus dan menghancurkan Desa Rukam kemungkinan adalah Gunung Sumbing. Hal itu dapat ditafsirkan berdasarkan hasil analisisnya atas peta topografi dari daerah tempat prasasti Rukam ditemukan (Kartakusuma, 1989:109—112). Adapun data yang diperoleh mengenai kegiatan gunung-gunung api di Indonesia baru dimulai pada tahun 1600 sehingga letusan gunung yang terjadi pada abad ke-9 dan 10 Masehi belum dapat diketahui secara baik.

Prasasti Rukam dikeluarkan oleh Raja Rakai Watukura Dyah Balitung Sri Dharmmodaya Mahasambu (memerintah antara tahun 898—909 M), setelah Desa Rukam mengalami kehancuran, Raja Balitung memerintahkan untuk menjadikan Rukam sebagai tanah *sīma* (daerah bebas pajak) bagi neneknya, yaitu Rakryān Sañjiwana. Di desa Rukam itu juga dibangun sebuah *kamulān*, yang pemeliharaannya diserahkan kepada penduduk desa. Keterangan ini ditemui pada lempeng pertama baris 2--3, yang berbunyi:

2. "...*kumonnakan ikananꦗ wanua i rukam wanua i dro[jro]sarꦑka yan hilang de ning guntur siman rakryan sañjiwana nini haji manasia i dharma nira i limwung muang pagawa*
3. *yana kamulan...*"

Terjemahannya kurang lebih

2. "... memerintahkan agar Desa Rukam yang termasuk wilayah *Kutagara* atau negeri ageng, yang telah hancur oleh letusan gunung dijadikan daerah perdikan (*sīma*), bagi neneknya raja, yaitu Rakryān Sañjiwana. Dan hendaknya dipersembahkan kepada *dharmmanya* (Rakryān Sañjiwana) di Limwuṅ
3. dan hendaknya membuat *kamulān* (di Rukam)..." (Nastiti dkk.,1982:23 dan 36).

Status *sīma* yang diterima oleh Desa Rukam ini secara otomatis membuat desa tersebut bangkit kembali setelah terkena bencana. Dapat dibayangkan kerusakan yang diakibatkan oleh letusan gunung, tentunya tidak akan mudah membangun kembali daerah yang telah hancur dan ditinggalkan oleh penduduknya. Namun, dengan titah sang raja desa yang semula porak poranda diharapkan dapat "hidup" kembali.

Bangunan *kamulān* yang dibangun di Desa Rukam bukan berarti sebagai tempat pemujaan leluhur saja, melainkan juga sebagai pos pengamatan terhadap awal bencana (*kamulan*) letusan Gunung Sumbing pada masa mendatang. Para pengampu *Kamulan* tersebut apabila melihat gejala awal letusan gunung dapat segera memberitahukan penduduk sekitarnya, mungkin dengan memukul kentongan bertalu-talu. Setelah Desa Rukam dijadikan *sīma*, penduduk desa Rukam diwajibkan untuk memelihara bangunan suci yang berada di Limwung dan melakukan kerja bakti (*buñcaṅ haji*) untuk memelihara *kamulān*. Oleh sebab itu, pajak sebesar 5 *dhārana* perak dan 5 *pilihmas* yang semula merupakan pajak yang harus dibayar oleh desa Rukam, dialihkan untuk pembiayaan bangunan suci.

Dalam uraian prasasti Kayuwungan tahun 769 Saka/847 M, dikeluarkan oleh Pu Palar dan istrinya tentang penetapan tanah Sima di Kayuwungan, terdapat pejabat yang agaknya yang mengawasi dan menjaga suatu gunung, dinamakan dengan *Juru Gunung*. Terdapat juga pejabat yang disebut dengan *Rake Gunung*, misalnya yang tercantum dalam uraian prasasti Poh Dulur (812 Saka/890 M) disebutkan pejabat Rake Gunung pu Tambak yang mendapat hadiah 8 tahlil perak dari Raja Rakai Limus Dyah Dewindra (Wurjantoro, 2018:17, 20, dan 387). Jabatan yang juga berkaitan dengan bencana yang berkaitan dengan letusan gunung adalah *Padamm Apuy* (pemadam kebakaran). Petugas ini dipandang penting karena juga yang memadamkan kebakaran di desa pada umumnya yang waktu itu perumahan masih terbuat dari bahan yang mudah terbakar. Disebutkan dalam prasasti Hariñjing B tahun 843 Saka/921 M (Wurjantoro, 2018:10) dan

prasasti Timbangan Wungkal, tahun 196 Sanjayawarsa atau 913 M. Pemadam kebakaran (*Pademm-apuy*) disebut setelah para pejabat penting Pangkur, Tawan, Tirip, dan Manguri (Nakada, 1982:96—97; Wurjantoro, 2018:133 dan 135).

Para *Pademm-apuy* itu bertugas khusus untuk memadamkan api seperti petugas pemadam kebakaran zaman sekarang, mungkin tidak hanya berkenaan dengan kebakaran yang terjadi di perkampungan, tetapi juga kebakaran yang terjadi di hutan lereng-lereng gunung atau kebakaran akibat letusan gunung berapi. Petugas pemadam kebakaran (*Padam* atau *Padem*) juga disebutkan dalam prasasti Sarangan (tahun 929 M) dari raja Pu Sindok. Dalam prasasti Waharu Kuti dari masa Sri Lokapala dan Rakryan mantri Hino Daksotama, *Padem* disebutkan bersama dengan deretan pejabat yang mengurus kegiatan di gunung, yaitu *Tapahaji* (petugas yang mengurus pertapaan keluarga istana) dan *Heraji* (petugas yang mengurus pemandian atau mata air khusus keluarga raja) (Wurjantoro, 2018:161 dan 307). Data tersebut dapat ditafsirkan bahwa di hutan-hutan lereng gunung, tempat banyak pertapaan dan mata air, kerap kali terjadi kebakaran, maka dari itu perlu petugas *Padem* untuk memadamkan kebakaran hutan di gunung.

Dalam pada itu petugas *Tapahaji* dan *Heraji*, harus pula bertanggung jawab membersihkan pertapaan-pertapaan di lereng gunung apabila tertutup debu atau lahar dingin. Terutama petugas *Heraji* harus menjaga agar mata air-mata air tetap dapat mengeluarkan air bersih, menjaganya agar sumber airnya tidak mati akibat tertutup lahar. Demikianlah petugas-petugas yang berkenaan dengan gunung dalam masyarakat Jawa Kuno masa Mataram mempunyai kedudukan penting, (termasuk jabatan *Tuha Alas*, *Tuha Buru*, dan *Tuha Kalang*) karena itu jabatan mereka termasuk dalam kelompok pejabat yang mendapat imbalan dari raja (*mangilala drwya haji*) (Boechari, 2018:35--36). Demikianlah masyarakat Jawa Kuno telah memprediksi akan kemungkinan terjadinya bencana yang berhubungan dengan murkanya gunung berapi, dan dampak akibat letusannya seperti kebakaran hutan dan banjir lahar dingin. Oleh karena itu, telah menunjuk beberapa orang sebagai petugas yang mengurus atau menangani manakala bencana benar-benar terjadi.

Mungkin sekali banyaknya lahan dan hutan di lereng-lereng gunung yang ditetapkan sebagai tanah *sima* secara tidak langsung adalah salah satu upaya mitigasi bencana yang datang dari kawasan gunung, seperti berupa banjir bandang, tanah longsor, kekeringan sumber air, dan aliran lava di kala suatu gunung meletus. Misalnya dalam uraian prasasti Salimar II tahun 804 Saka (882 M) yang dipahatkan pada tugu batu, ditemukan di perbukitan sebelah barat Nanggulan, Yogyakarta, disebutkan bahwa Samgat Balakas pu Balahara menetapkan *alas i salima(r)* (hutan Salimar) sebagai tanah *sima*. Begitupun uraian prasasti

Mantyasih II (tahun 829 Saka/907 M) menyebutkan bahwa *alasnya i Susundara* (hutan di lereng Gunung Sindoro) yang termasuk *Watak Patapan* dijadikan *sima* untuk para *Patih* dan keluarganya secara bergantian (Wurjantoro, 2018:77--78, 115, dan 118). Adapun Prasasti Gunung Wule (783 Saka/861 M) menyebutkan adanya *wanua* (desa) bernama Taju Sri yang termasuk *watak* (wilayah) Kayuwangi, ditetapkan sebagai tanah *sima* untuk pemujaan dewata di Gunung Wule, dataran tinggi Dieng (Dihyang) (Wurjantoro, 2018:56). Berita dari beberapa prasasti tentang penetapan tanah *sima* di kawasan pegunungan dapat ditafsirkan secara lebih luas; bahwa hutan, lahan, dan desa dijadikan *sima* sebagai kawasan terbatas yang tidak boleh diganggu dan dimasuki oleh para pejabat kerajaan yang mencari keuntungan. Hal itu dapat dianggap sebagai upaya pencegahan terjadinya bencana yang datang dari kawasan pegunungan.

Apabila gunung memperlihatkan gejala akan meletus, masyarakat masa itu mungkin akan melakukan ritual pemujaan kepada dewa atau *hyang* (arwah leluhur) yang bersemayam di gunung untuk tidak menimbulkan bencana. Harapannya apabila *hyang* tetap saja murka, maka diharapkan bencana yang ditimbulkannya tidak terlalu mengakibatkan banyak korban di kalangan penduduk sehingga upacara pemujaan tetap harus dilakukan. Berdasarkan data dari uraian prasasti dapat diketahui adanya pembangunan *parhyangan* sebagai bangunan suci tempat pemujaan arwah leluhur. *Parhyangan* itu selalu berada di lereng-lereng gunung karena terdapat kepercayaan sejak masa megalitik bahwa gunung atau pegunungan adalah tempat persemayaman arwah leluhur, terutama di bagian puncaknya. Dalam prasasti Tulang Air I (tahun 772 Saka) disebutkan adanya pejabat yang disebut dengan *Palarhyang* bernama pu Wairawa, pejabat *Palarhyang* dalam prasasti Tulang Air II tahun yang sama bernama sang Damilihan (Wurjantoro, 2018:36 dan 44). Pejabat *Palarhyang* atau disebut juga dengan *Panggil-hyang*, artinya “memanggil dewa atau arwah leluhur“, dapat juga diartikan “mengharap atau mencari dewa“ yang berhubungan dengan upacara keagamaan (Boechari, 2018:33). Mereka tentunya bertugas memimpin upacara di candi-candi atau *parhyangan*, dan mungkin para *Palarhyang* itu adalah kaum agamawan Hindu (*brahmana*) atau Buddha (*bhiksu*), atau bahkan agamawan khusus yang memimpin pemujaan kepada dewa-dewa atau *hyang* Jawa Kuno sendiri, bukan dewa-dewa India. Hal itu dapat diketahui dari kata *Palarhyang* atau *Panggil-hyang* yang merupakan kata Jawa Kuno, bukan Sansekerta.

Telah disebutkan bahwa pada masa prasejarah terutama era Megalitik, bangunan-bangunan batu besar tersebut banyak ditemukan di lereng-lereng gunung atau dataran tinggi yang berorientasi ke puncak-puncak gunung. Hal

itu dapat ditafsirkan bahwa ritual pemujaan yang berlangsung di monumen-monumen megalitik sejatinya memuja kekuatan supernatural yang dianggap bersemayam di puncak-puncak gunung, pegunungan, atau bukit (Prasetyo, 2015:17). Tradisi membuat bangunan suci di daerah ketinggian tersebut berlanjut pada masa Hindu-Buddha, maka tidak mengherankan apabila banyak candi, *patirthan*, parhyangan, altar persajian, dan lain-lain ditemukan di tempat-tempat ketinggian. Para pemuja yang melakukan ritual wajahnya akan selalu berorientasi ke puncak gunung atau puncak lain di bangunan suci itu.

Kegiatan pemujaan *hyang* atau arwah leluhur antara lain disebutkan dalam uraian prasasti Tru i Tpuusan II (tahun 764 Saka/842 M) yang dikeluarkan oleh tokoh Sri Kahulunnan. Dalam uraiannya disebutkan adanya pejabat *sang marhyang* (pemelihara bangunan suci pemujaan leluhur), pendeta di Gunung Kronca (*sthapaka ing Kronca*), yang mendapat hadiah sebagai saksi penetapan Desa Tru i Tpuusan sebagai *sima* untuk *kamulan (Bhumi) Sambhara*. Dalam prasasti Sugih Manek 837 Saka/915 M, dikeluarkan oleh Sri Maharaja Daksottama, juga disebutkan sejumlah hadiah bagi petugas yang memelihara *dharma (saduman sang makmitan dharma)* yang terletak di kawasan pegunungan (Wurjantoro, 2018:28, 146).

Pemujaan terhadap gunung sebagai tempat persemayaman dewata dan hyang yang sakral, diuraikan pula dalam Prasasti Waharu Kuti (762 Saka/840 M) dari Raja Sri Lokapala Hariwangso tunggadewanama yang disalin (*tinulad*) dalam zaman Majapahit. Prasasti itu antara lain menyebutkan adanya pemujaan dewa-dewa yang bersemayam di *Dihyang (Dieng)*, dewa di *Watu Lampyar (?)*, dewa di *Marapwi (Gunung Merapi)*, dewa-dewa yang bersemayam di *Wukir Sumbi (Gunung Sumbing)*, dewata *Sang Hyang Susundara (Gunung Sindoro)*, dewa-dewa penguasa bumi (*sang rumaksa ing prthiwimandala*), dan dewa-dewa penjaga delapan penjuru mata angin (*sahananta Astalokapala*) (Wurjantoro, 2018:300 dan 311).

Mencegah meletusnya suatu gunung berapi tentu saja merupakan sesuatu yang mustahil dilakukan, apalagi dalam kehidupan masyarakat Jawa Kuno. Permukiman dan desa-desa (*wanua*) mereka senantiasa berada di kaki gunung, di lereng bawah, atau di lembah-lembah di antara gunung-gunung. Masyarakat Jawa kuno telah menerima dengan baik keadaan itu, ruang geografi tempat mereka hidup adalah pemberian Yang Maha Kuasa (apa pun sebutannya), jadi harus disyukuri. Dalam upaya untuk memperkecil dampak bencana yang datang dari suatu gunung, masyarakat telah mencoba menunjuk dan mengangkat sejumlah pejabat atau petugas yang berkenaan dengan gunung, membuat aliran kali baru, memperkuat tanggul-tanggul, dan aspek keagamaan mereka membuat bangunan

pemujaan untuk diabdikan kepada para dewa dan arwah leluhur (*hyang*) yang bersemayam di gunung.

Bencana Alam dan Perkembangan Kebudayaan

Dalam setiap perkembangan kebudayaan di berbagai lokasi di dunia, tentu tidak luput dari pengaruh alam sekitarnya. Oleh karena itu, dikenal adanya kebudayaan pantai, kebudayaan pegunungan, kebudayaan padang rumput, kebudayaan di dataran kering, dan sebagainya. Masyarakat manusia yang hidup dalam lingkungan kebudayaan yang berbeda tersebut akan berupaya untuk beradaptasi dengan alam tempat kebudayaan tersebut berkembang. Umumnya kebudayaan besar di dunia pada awalnya berkembang di tepian aliran sungai atau di Daerah Aliran Sungai (DAS) tertentu. Misalnya saja kebudayaan Mohenjo Dharo-Harappa berkembang di DAS Sungai Indus, kebudayaan Mesir Kuno di DAS Sungai Nil, dan kebudayaan Cina pada awalnya dikembangkan di DAS Sungai Hoang-ho. Terdapat juga kebudayaan yang awalnya berkembang di dataran dan pegunungan, misal kebudayaan Yunani dan Romawi Kuno, atau kebudayaan Aztec di Amerika Tengah, jadi bukan di tepi sungai-sungai. Di Indonesia awal perkembangan kebudayaan dalam era sejarah muncul di DAS suatu sungai, walaupun sungai itu tidak terlalu besar, misalnya Kutai Kuno di DAS Sungai Mahakam (abad ke-5 M), Tarumanagara di tepian Sungai Ciliwung (abad ke-5 M), dan Sriwijaya berkembang di DAS Sungai Batanghari dan Musi (abad ke-7 M).

Di Jawa bagian tengah perkembangan kebudayaan awal sejarah justru tidak berkembang di suatu daerah aliran sungai, melainkan banyak didapatkan di dataran di wilayah tengah dekat dengan rangkaian pegunungan. Kerajaan awal yang tumbuh kembang di Jawa bagian tengah adalah Mataram Kuno antara abad ke-8—10 M. Adapun di Jawa bagian timur, kebudayaan awal sejarah berkembang di daerah hulu Sungai Berantas, yaitu Kerajaan Kanjuruhan di wilayah Malang (abad ke-8 M). Kerajaan lainnya yang berkembang kemudian juga berlokasi di DAS Berantas seperti Kerajaan Airlangga Kahuripan (abad ke-11 M), Kadiri (Daha) dalam abad ke-12, dan Majapahit yang tumbuh kembang dalam abad ke-14—15 M.

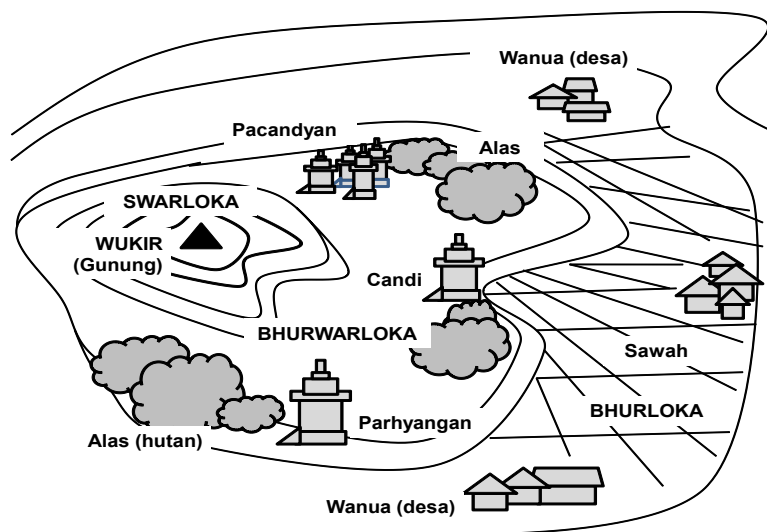
Selain terdapat pada situs-situs yang diduga sebagai bekas pusat peradaban, jejak, dan tinggalan arkeologis dari masa Klasik di Jawa juga banyak ditemukan di daerah pedalaman, dan langka terdapat di daerah pesisir atau dataran rendahnya. Mengenai masalah tersebut memang menarik untuk dicermati sebab banyak reruntuhan candi, petirtaan (pemandian suci), *parhyangan*, batur *mandapa*, bekas pertapaan, gua-gua buatan, dan sebagainya yang ditemukan di pelosok pedalaman,

di kawasan lereng tengah pegunungan atau di sela-sela lembah perbukitan. Masyarakat masa silam seakan-akan tidak menyadari atau malahan dengan sadar membuat permukiman di lereng-lereng gunung berapi yang masih aktif, karena terbukti situs arkeologi berada di lokasi-lokasi demikian, tentunya harus dicarikan sejumlah argumentasi yang dapat menjelaskan fenomena tersebut.

Berdasarkan interpretasi terhadap data arkeologi yang telah dikaji, setidaknya terdapat dua perspektif yang berkenaan dengan data dalam kaitannya dengan perkembangan kebudayaan, yaitu (a) *perspektif pragmatis* dan (b) *perspektif religis*. Mengenai *perspektif pragmatis* yang dimaksudkan adalah berbagai alasan pragmatis sehingga masyarakat Jawa Kuno membatasi hutan di dataran, membuka sawah-sawah, membuat permukiman di lereng bawah gunung, padahal mereka mestinya sudah tahu resiko yang harus dihadapinya. Adapun *perspektif religis* pandangan masyarakat Jawa Kuno terhadap gunung atau pegunungan, bahwa tempat tersebut merupakan sakral, kudus, dan harus dimuliakan. Gunung tidak perlu ditakuti jika manusia tetap berbuat baik, asalkan perilaku mereka ketika di kawasan gunung harus baik karena gunung dianggap sebagai persemayaman kekuatan supernatural, dengan berbagai sebutannya.

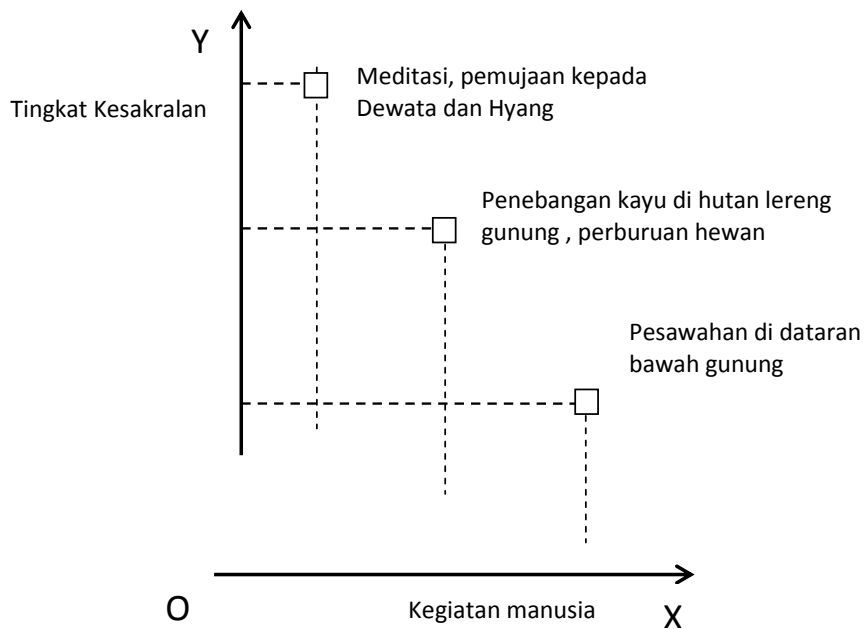
Dalam ajaran kaum brahmana yang dikenal dalam agama Hindu, terdapat konsepsi pembagian *Triloka* (tiga dunia/alam), yaitu *Bhurloka*, *Bhuwarloka*, dan *Swarloka*. Ajaran agama Buddha Mahayana juga mengenal adanya pembagian tiga alam yang pengertiannya hampir-hampir sama. Tiga alam dalam agama Buddha itu dinamakan dengan *Tridhatu*, terdiri dari *Kamadhatu*, *Rupadhatu*, dan *Arupadhatu*. Dalam konsep *Triloka*, *Bhurloka* dijelaskan sebagai dunia manusia biasa, *Bhuwarloka* berarti dunia manusia sempurna, dan *Swarloka* dunia kedewataan, maka *Tridhatu*, *Kamadhatu* berarti "dunia hasrat", dalam tataran ini manusia masih terikat kepada dan dikuasai oleh berbagai hasrat keinginannya. *Rupadhatu* atau "dunia rupa", manusia telah berhasil meninggalkan hasrat hawa nafsunya, namun masih memiliki rupa, masih hidup bersama wujudnya. Dunia yang tertinggi adalah "dunia tanpa rupa" atau *Arupadhatu*, pada tataran ini tidak ada lagi rupa, wujud, hasrat, manusia telah bebas dan telah berhasil memutuskan untuk selamanya ikatan dunia fana (Soekmono, 1981:47—48). Konsep tersebut "terlihat", artinya dapat diterapkan dalam kehidupan manusia secara nyata, jadi dapat diterapkan pada gunung (kaki gunung, lereng tengah, puncak), pembagian lahan tempat manusia tinggal, bagian-bagian candi, struktur punden berundak (candi meru), bagian *Pakuwon* (rumah tradisional zaman Majapahit, aliran sungai, dan sebagainya (Munandar, 2013:55—56).

Bermula dari tataran *Bhurloka*, tempat masyarakat mengembangkan permukiman mereka dalam bentuk *wanua-wanua* yang diatur oleh para *rama*, membentuk ikatan pemerintahan *wanua* yang disebut *watak* dipimpin seorang *rakai*. Permukiman tersebut dikembangkan di dataran rendah di kaki gunung, di kawasan dibuka persawahan luas, ditanam berbagai tanaman pangan lainnya, palawija, dan sebagainya untuk memenuhi hasrat kehidupan paling dasar manusia, mengonsumsi makanan untuk kehidupan. Tataran berikutnya *Bhuwarloka* berada di lereng bawah hingga lereng tengah gunung, bukan kawasan hunian penduduk pada umumnya. Di kawasan ini dibangunlah berbagai candi, *parhyangan*, *dharma kamulan*, *pacandyan*, *patirthan*, *patapan*, *mandala* tempat para *rsi* dan *brahmana* dan kaum agamawan yang menarik diri dari dunia ramai. Di kawasan ini terdapat hutan-hutan rimbun masih dibiarkan tidak dibuka, hutan diambil hasilnya, diburu hewannya, dan dijadikan tanah *sima* yang hasilnya untuk keperluan bangunan suci. Para *tuha alas*, *tuha kalang*, *juru gunung*, *tuha buru*, *pademm apuy*, *heraji (airhaji)*, *tapa haji*, *palarhyang* bertugas, mereka menjaga lingkungan seraya mengawas-awasi gunung berapi, memerhatikan aliran sungai yang akan banjir bandang, memadamkan kebakaran hutan, dan sebagainya penanda bencana alam. Apabila saja terdapat gejala yang akan menyebabkan terjadinya bencana, tentu mereka segera melaporkan kepada para *rama* di *wanua* dan penduduk bersiap menghadapi bencana. Di kawasan lereng tengah ini juga tinggal para pertapa, *rsi*, dan *brahmana* yang telah berhasil menekan berbagai hasrat duniawi, mereka berupaya untuk mendekati diri kepada dunia dewa-dewa dan alam *Kahyangan*.



Gambar 1 Sketsa keletakan desa, bangunan suci, dan gunung yang sebenarnya mengikuti konsep pembagian tiga dunia (*Tri Loka*), *Bhurloka*, *Bhuwarloka*, dan *Swarloka*

Tataran terakhir adalah *Swarloka* yang merepresentasikan lereng atas hingga puncak gunung, merupakan dunia dewa-dewa dan dunia arwah leluhur. Kawasan ini dianggap sakral, tidak ada kegiatan manusia sehari-hari, kegiatan yang mungkin dilakukan di kawasan puncak gunung adalah ritual keagamaan. Apabila terdapat penduduk *wanua* yang merasa perlu untuk melakukan pemujaan di kawasan puncak, mereka akan datang berombongan dengan kaum agamawan (*palarhyang*, *panggil-hyang*, *pendeta-brahmana*), untuk melakukan persembahan kepada para dewa dan *hyang*. Dalam pandangan *Tri Loka* terdapat anggapan bahwa semakin jauh dari kawasan puncak semakin surut tingkat kesakralannya, dan semakin dekat dengan puncak gunung semakin sakral, apalagi kawasan puncak gunung merupakan sumber kesakralan karena di sana dunia dewa-dewa dan *hyang* yang kasat mata. Manusia tidak layak tinggal dan beraktivitas di puncak gunung, karena memang bukan dunia mereka.



Gambar 2 Hubungan antara tingkat kesakralan dan kegiatan manusia

Menebang pohon di hutan diatur oleh *Tuha Kalang*, berburu diatur oleh *Tuha Buru*, mendaki ke lereng yang lebih tinggi harus minta izin ke *Juru Gunung*, mengambil air di mata air harus minta izin kepada *Heraji*, dan lain sebagainya. Para pertapa dan *rsi* yang dapat menetap di kawasan lereng tengah ke atas, dalam kampung kaum agamawan yang disebut *mandala*, di relung-relung goa pertapaan, di sekitaran candi, *palarhyang*, *pacandyang*, *patirhan*, di pondok dewaguru, dan lainnya tempat menyepikan diri. Adapun kawasan puncak gunung memiliki tingkat kesakralan tertinggi, tempat yang sangat kudus, angker, dan penuh aura

mitis. Hampa dan sunyi, tidak sembarang orang akan mendaki ke puncak, hanya manusia yang telah membersihkan dirinya dari hasrat dan dengan tujuan tertentu saja yang dapat mencapai puncak-puncak gunung.

Kebudayaan Jawa Kuno dalam abad ke-8—10 berdasarkan data yang tersedia sebenarnya kebudayaan yang mengacu kepada konsep gunung suci. Terdapat kepercayaan yang menganggap bahwa gunung adalah tempat yang sakral dan tempat persemayaman arwah leluhur, kepercayaan tersebut sebenarnya telah dikenal sejak zaman prasejarah. Gunung sebagai tempat keramat memperoleh dukungan kosepsi baru ketika agama Hindu dan Buddha mengajarkan bahwa titik pusat alam semesta yang berbentuk pipih seperti cakram adalah Gunung Mahameru, gunung itu berdiri di tengah benua *Jambhudwipa* tempat tinggal manusia. Mahameru merupakan *axis mundi* yang menghubungkan dunia bawah tempat makhluk-makhluk jahat, raksasa, pisaca, *monster*, setan, dan sebagainya, dunia tengah yang merupakan alam kehidupan manusia, dan dunia atas persemayaman dewa-dewa (Liebert, 1976; Heine-Geldern, 1982; Dumarcay, 1986). Dalam pada itu, laut atau lautan berada di sekeliling benua *Jambhudwipa* yang tempat tinggal manusia, laut mendukung kehidupan manusia juga dalam tataran *Bhurloka*, sementara itu lokasi yang dipandang paling baik dan sakral apabila berada di dekat dunia dewa-dewa, berada di dekat gunung atau pegunungan yang dipuncaknya terdapat *Swarloka*.

Simpulan

Cukup banyak hasil kajian yang diperoleh berkenaan dengan kebencanaan di wilayah Jawa bagian tengah dalam abad ke-8—10 M. Beberapa postulat yang penting untuk disimpulkan meliputi keadaan peninggalan arkeologis yang dijadikan data, upaya mitigasi bencana, dan kaitannya dengan perkembangan kebudayaan sezaman. Dapat diketahui bahwa kerusakan dan keruntuhan beberapa bangunan keagamaan masa Jawa Kuno (abad ke-8—10 M), kebanyakan terjadi karena bencana alam, hanya sedikit saja yang dirusak oleh aktivitas manusia, misalnya karena konflik atau peperangan. Berdasarkan survei permukaan arkeologis, dapat diduga bahwa bencana alam yang dahulu menimpa bangunan-bangunan kuno seperti candi, *parhyangan*, *patirthan*, *dharma kamulan*, dan sebagainya, adalah (a) letusan gunung berapi dan kekuatan yang destruktifnya, (b) gempa bumi, (c) banjir, (d) aliran lahar dingin, dan (e) longsornya lahan tempat berdirinya bangunan-bangunan tersebut.

Dalam data prasasti sezaman terdapat uraian mitigasi bencana alam secara jelas dinyatakan, seperti adanya pembuatan kali (saluran air), tanggul-tanggulnya, pembuatan tambak, penunjukan petugas pengamat gunung berapi, penjaga hutan, pengatur perburuan, dan pembagian air untuk persawahan. Terdapat pula upaya mitigasi yang diadakan secara tidak langsung seperti penetapan hutan-hutan di lereng gunung dan pegunungan sebagai tanah *sima*. Dengan ditetapkan sebagai tanah *sima* maka hutan itu menjadi terlindungi, tidak dapat dijarah penduduk secara sembarangan, dengan adanya hutan-hutan terjaga dengan rimbun, sumber mata air juga akan terjamin tidak kering di musim kemarau, mencegah terjadinya tanahlongsong, dan dapat menahan banjir lahar dingin. Pembangunan *parhyangan*, *pacandyan*, dan *dharma kamulan* di kawasan gunung memang digunakan untuk tempat pemujaan kepada para dewa dan *hyang* di puncak gunung, akan tetapi terdapat manfaat lain, yaitu para pendeta-brahmana, *marhyang*, *panggil-hyang* dan *palarhyang* yang mengampu kegiatan keagamaan di tempat-tempat suci itu dapat menjadi pengamat aktivitas gunung berapi, mereka yang sehari-hari tinggal di lereng gunung akan lebih mudah dan terbiasa mengenal “perilaku gunung”, ketika akan meletus atau akan menimbulkan bencana lain bagi penduduk yang tinggal di *wanua-wanua* di kaki gunung dan dataran di bawahnya.

Masyarakat Jawa Kuno yang tinggal di Jawa bagian tengah memang ditakdirkan untuk hidup di antara gunung-gemunung. Mereka akan mengembangkan kebudayaannya sesuai dengan kondisi lingkungan geografis tempat mereka hidup. Dalam abad ke-8—10 M agama Hindu dan Buddha telah dipeluk oleh masyarakat Jawa Kuno, mereka agaknya telah menjadikan gunung sebagai acuan untuk pengembangan kebudayaan sesuai ajaran Hindu dan Buddha. Ruang aktivitas mereka untuk mengembangkan kebudayaan juga disesuaikan dengan konsepsi keagamaan yang menjadi dasar pemujaan Gunung Mahameru dan pembagian Tiga Dunia (*Tri Loka*). Manusia adalah bagian dari alam semesta yang hidup di salah satu tataran dunia (*Bhurloka*), itulah dunia manusia. Dalam mengembangkan kebudayaan, mereka harus patuh pada aturan keagamaan, menghormati dan menjaga lingkungan kehidupan sebagai bagian dari pemujaan mereka kepada dewa dan arwah leluhur yang bersemayam di gunung-gunung. Pencapaian kebudayaan masa itu senantiasa berkaitan dengan penghormatan kepada gunung yang dianggap lebih penting daripada laut (lautan) karena laut adalah bagian dari dunia kehidupan manusia yang berada dalam tataran *Bhurloka*, ada juga sementara anggapan bahwa laut adalah ruang geografis yang harus dihindari karena dewa-dewa tidak bersemayam di laut, melainkan di puncak-puncak gunung.

(Diucapkan terima kasih kepada rekan-rekan pengajar dan mahasiswa Program Pascasarjana Arkeologi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia yang melakukan kunjungan bersama ke situs-situs, menjadi teman diskusi dan bertukar pendapat. Mereka adalah saudara Chaidir Ashyari, Nainunis, Andriyati Rahayu, dan Ninie Susanti).

Referensi

- Atmadi, Parmono. 1979. *Beberapa Patokan Perancangan Bangunan Candi: Suatu Penelitian Melalui Ungkapan Bangunan pada Relief Candi Borobudur*. Pelita Borobudur, Laporan Kegiatan Proyek Pemugaran Candi Borobudur Seri C No,2. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Bernet Kempers, A.J. 1959. *Ancient Indonesian Art*. Amsterdam: C.P.J. van der Peet.
- Boechari. 2018. *Melacak Sejarah Kuno Indonesia Lewat Prasasti*. Kerja sama antara Departemen Arkeologi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia dengan *École française d'Extrême -Orient*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Darmosoetopo, Riboet dan Tjahjono Prasodjo. 2003. *Laporan Pembacaan Prasasti Panangaran dan Prasasti Sumundul* (naskah belum terbit).
- Deetz, James. 1967. *Invitation to Archaeology*. New York: The Natural History Press.
- Dumarcay, Jacques. 1986. *The Temples of Java*. Singapore: Oxford University Press.
- Haryono, Timbul. 1982. "Candi Sari (Sorogedug) Suatu Tinjauan Arsitektur", dalam *Pertemuan Ilmiah Arkeologi ke II, Jakarta, 25-29 Pebruari 1980*. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, Departemen P & K. Halaman 371—338.
- Heine Geldern, R. Von. 1982. *Konsepsi Tentang Negara & Kedudukan Raja di Asia Tenggara*. Jakarta: Rajawali.
- Kartakusuma, Richadiana. 1989. "Konsepsi dan Pelestarian Hutan bagi Masyarakat Jawa Kuno", dalam *Analisis Hasil Penelitian Arkeologi III*. Bali, 7—13 Oktober. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional. Depdikbud. Halaman 123—130.
- Kusumohartono, Bugie M.H. 1988. "Aspek Adaptasi dalam Subsistensi Sawah pada Jaman Indonesia Kuno di Jawa", dalam *Analisis Hasil Penelitian Arkeologi II*. Trowulan, 8—11 November. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional. Halaman 137—146.
- Liebert, Gosta, 1976. *Iconographic Dictionary of The Indian Religions: Hinduism-Buddhism-Jainism*. Leiden: E.J.Brill.

- Marbun, M.A., 1982. *Kamus Geografi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Munandar, Agus Aris. 1995. "Arsitektur Candi-candi di Jawa Timur: Sebuah Pembahasan Ringkas", dalam Hariani Santiko dkk. (Penyunting), *Kirana Persembahan untuk Prof. Dr. Haryati Soebadio*. Jakarta: PT Intermedia & Fakultas Sastra Universitas Indonesia. Halaman 108--22.
- . 2013. *Tak Ada Kanal di Majapahit*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Nakada, Kozo. 1982. *An Inventory of the Dated Inscriptions in Java*. Tokyo: The Tokyo Bunto.
- Nastiti, Titi Surti, Dyah Wijaya Dewi & Richadiana Kartakusuma. 1982. *Tiga Prasasti dari Masa Balitung*. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional.
- Nurnusanto, Isa. 2014. "Catatan Geologis Situs Candi Liangan", *Liangan: Mozaik Peradaban Mataram Kuno di Lereng Sindoro*. Yogyakarta: Balai Arkeologi Yogyakarta, hlm. 117-122.
- Poerbatjaraka, R.M.Ng. 1952. *Riwayat Indonesia I*. Djakarta: Jajasan Pembangunan.
- & F.D.K.Bosch 1975. *Sriwijaya, Sailendra dan Sanjayavamsa*. Jakarta: Bhratara.
- Prasetyo, Bagyo. 2015. *Megalitik, Fenomena yang Berkembang di Indonesia*. Yogyakarta: Galangpress.
- Riyanto, Sugeng. 2014. "Mozaik Peradaban Liyangan Kuno", *Liangan: Mozaik Peradaban Mataram Kuno di Lereng Sindoro*. Yogyakarta: Balai Arkeologi Yogyakarta, hlm. 1-30.
- Sedyawati, Edi & Hasan Djafar (Editor Jilid 2). 2012. *Indonesia dalam Arus Sejarah 2: Kerajaan Hindu-Buddha*. Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve & Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Soediman, 1976. *Sepuluh Tahun Ekskavasi Candi Sambisari (1966—1975)*. Yogyakarta: B.U.Yayasan Purbakala.
- Sumadio, Bambang (Editor). 1984. *Sejarah Nasional Indonesia II: Jaman Kuna*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Van Setten van der Meer, N. C. 1979. *Sawah Cultivation in Ancient Java: Aspect of Development during the Indo-Javanese Period, 5th to 15th Century*. Canberra: Australian National University Press.
- Wurjantoro, Edhie. 2018. *Anugerah Sri Maharaja: Kumpulan Alihaksara dan Alihbahasa Prasasti-Prasasti Jawa Kuna dari Abad VIII—XI*. Depok: Departemen Arkeologi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya & Karacitra.

Prof. Dr. Agus Aris Munandar lahir di Indramayu, 13 Juli 1959. Sekarang sebagai Guru Besar Arkeologi Indonesia di Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Karya yang berupa buku antara lain *Istana Dewa Pulau Dewata* (2005), *Keistimewaan Candi-Candi Zaman Majapahit* (2015), dan *Kalpalata: Data dan Interpretasi Arkeologi* (2019)

MITOS TUBUH SELEBGRAM

ABSTRAK

Mitos tubuh perempuan yang dijadikan objek iklan dewasa ini sudah bergeser dari media massa cetak dan elektronik ke media sosial, salah satunya adalah Instagram. Media iklan di Instagram tidak terbatas pada barang-barang industri seperti halnya iklan-iklan yang dimuat di koran, majalah, radio, dan televisi, tetapi terdapat pula iklan-iklan mengenai budaya ataupun sekte yang menyetengahkan tubuh perempuan. Tujuan penelitian ini adalah menjawab apakah tubuh perempuan dalam iklan-iklan produk industri di media interaktif lebih termaknai sebagai kekuasaan atas tubuh. Studi ini menggunakan metode semiotika Roland Barthes untuk menanggapi tubuh-tubuh perempuan yang menjadi mitos dalam beragam bentuk iklan yang menggejala di berbagai sektor kehidupan. Penelitian dilakukan dengan membaca akun-akun Instagram dari yang memuat budaya tradisional, klasik, dan industri modern-kontemporer yang dipenuhi foto dan video tubuh perempuan. Temuan dalam penelitian adalah kekuasaan atas tubuh perempuan yang terjadi semenjak manusia menjalani kebudayaan, baik tradisional, klasik, modern, hingga kontemporer dewasa ini. Simpulan dalam penelitian antara lain telah terjadi pergeseran makna kekuasaan atas tubuh kaum perempuan. Dogma dan nilai membangun mitos kebudayaan di setiap zaman.

Kata kunci: mitos, tubuh selebgram, nilai kebudayaan, kekuasaan

Pendahuluan

Latar belakang komoditas tubuh pada akun Instagram atau yang biasa disebut selebgram, bisa diasumsikan sebagai mitos eksistensi diri kaum perempuan pada era kontemporer. Istilah mitos terbentuk semenjak manusia menciptakan kebudayaan yang terus-menerus mengalami evolusi sesuai dengan perkembangan kebudayaan. Pertumbuhan mitos tubuh perempuan dewasa ini didukung oleh perkembangan teknologi komunikasi yang menggejala di masyarakat sebagai fenomena global. Sistem komunikasi tersebut cenderung dihubungkan dengan internet karena internet dianggap meliputi banyak hal yang tidak bisa dilakukan oleh media cetak dan elektronik (Mahendra, 2017:152). Beberapa tahun terakhir ini sarana-sarana periklanan tradisional sudah berubah ke *platform* media *online* dan media sosial. Telepon selular dan tablet menjadi media iklan yang menjanjikan untuk bisnis *mobile advertising* (<http://marketeers.com>).

Estetisme tubuh dalam media sosial, kini sedang menggejala dalam dunia perekonomian. Sekalipun makna, peran, dan fungsi estetis tubuh telah lama menjadi perdebatan dalam sejarah peradaban umat manusia, tetapi kajian sosiologis tentang tubuh manusia menurut beberapa teori baru muncul pada kurun waktu tahun 1980-an. Sebelumnya, kajian secara serius mengenai tubuh lebih banyak dilakukan oleh para antropolog. Baik sosiologi klasik maupun modern hanya membicarakan persoalan tubuh sebagai bagian kecil dari sejumlah aspek kehidupan sosial. Baru pada abad kedua puluh tema tubuh menjadi titik pusat perhatian secara serius dalam diskursus sosiologi (Listyani, 2016:1). Tubuh memberikan inspirasi yang sangat kaya karena di dalam tubuh terkandung berbagai dimensi pengalaman, termasuk di dalamnya adalah dimensi transendental. Oleh karena itu, pengalaman kebertubuhan adalah sumber inspirasi yang multi dimensional (Melliana, 2006:24).

Dalam media sosial dewasa ini, Instagram telah menjadi fenomena baru karena dianggap menjadi salah satu magnet besar dalam proses pembentukan karakter seseorang. Selain dijadikan sebagai media komunikasi, sisi lain jejaring sosial Instagram memiliki fungsi sebagai alat citra tubuh, dengan menunjukkan keunggulan dari segi fisik (cantik atau tampan), gaya berpakaian, yang secara tidak langsung akan menumbuhkan atensi dari khalayak (Nasiha, 2017:339).

Pada beberapa dekade yang lalu, berbagai macam produk industri diperkenalkan oleh artis-artis terkenal, kini melalui media sosial, siapa saja bisa memperkenalkan karya-karya produknya, budayanya, kebiasaan hidupnya, profesinya, sampai pada penawaran dirinya sendiri kepada konsumen. Instagram

saat ini seolah menjawab setiap argumentasi yang diajukan oleh para ilmuwan. Instagram memfasilitasi para komunitas untuk saling berkomunikasi. Perspektif hubungan sosial umumnya menekankan pentingnya peranan hubungan informal dalam memengaruhi reaksi orang terhadap media massa atau media sosial. Wanita-wanita selebgram kemudian muncul baik sebagai bintang iklan produk industri, ataupun sebagai selebgram yang menawarkan dirinya sendiri. Lazarsfeld menyebutnya “pengaruh personal”, yang dalam model ini informasi bergerak melewati dua tahap. *Pertama* informasi bergerak pada sekelompok individu yang relatif lebih tahu dan sering memerhatikan media, *kedua* informasi bergerak melalui saluran-saluran interpersonal yang disampaikan individu yang bergantung kepada mereka dalam hal informasi (Rakhmat, 2008:202).

Apakah fenomena estetisme tubuh berkaitan dengan makna sosiologis tubuh perempuan? Bagaimana perkembangan bisnis dalam dunia digital yang selalu ditandai oleh peralihan tubuh perempuan yang semula sebagai estetika iklan pada beragam barang industri, kini menjadi objek yang diperjualbelikan dalam dunia industri?

Teori dan Metodologi

Kerangka Teori

Tubuh manusia dalam cerita-cerita legenda, sudah lama dianggap sebagai mitos. Mitos (*mite*), dalam bahasa Inggris *myth*; dari Yunani *mythos* (mitos, *mite*, *fabula*, hikayat, legenda, percakapan, ucapan, pembicaraan) *mytheomai* = menceritakan, menghubungkan (Bagus, 2005:658).

Mitos dalam konteks mitologi lama mempunyai pengertian suatu bentukan dari masyarakat yang berorientasi dari masa lalu atau dari bentukan sejarah yang bersifat statis, kekal. Pada masa kontemporer, pemahaman akan mitos mengalami perubahan yang mengacu pada teori tanda yang disebut semiotika. Berdasarkan asal kata, semiotika berasal dari bahasa Latin *semeion*, yang berarti tanda; atau bahasa Yunani *semiotikos*, yang berarti penafsir tanda (Ratmanto, 2004:31). Roland Barthes mengartikan mitos tidak lagi berdasarkan tuturan oral seperti cerita legenda, tetapi bisa melalui tulisan atau teks, fotografi, film, laporan ilmiah, olah raga, pertunjukan, iklan, lukisan, yang pada dasarnya mempunyai modus representasi yang pengertiannya belum tentu bisa ditangkap secara langsung, seperti untuk menangkap arti sebuah lukisan diperlukan interpretasi (Iswidayati, 2007:180).

Mitos kerap dihubungkan dengan citra tubuh yang merupakan keseluruhan struktur fisik organisme manusia. Tubuh manusia terdiri dari kepala, leher, batang badan, dua buah lengan, dan dua buah kaki (<https://id.m.wikipedia.org>). Mary Douglas, perintis antropologi tubuh dalam (Synnott, 2007) menjelaskan, bahwa “tubuh adalah suatu struktur yang kompleks. Fungsi bagian dan relasinya yang berbeda-beda mengungkapkan sumber simbol bagi struktur-struktur kompleks lainnya” (Synnott, 2007:363).

Thornham menjelaskan bahwa mitos dewasa ini mengacu pada keindahan tubuh terutama tubuh perempuan yang telah banyak diekspos di media-media massa (Thorham, 2010). Hal ini menjelaskan bahwa makna keindahan tubuh perempuan telah direduksi menjadi objek seksual laki-laki. Mayoritas laki-laki memandangi perempuan hanya terhadap bagian-bagian tubuhnya yang sensual. Kecenderungan ini menunjukkan bahwa bentuk tubuh perempuan selalu saja dikaitkan dengan seks, terlebih sebagai barang yang bisa diperjualbelikan (Listyani, 2016:6).

Tubuh posmodern, menurut pandangan Lyotard adalah sebatang tubuh yang “...sepenuhnya afirmatif; bagian-bagian tubuh yang menghasilkan kekuatan libido, yang dengan bangga dikonsumsi sebagai *jouissance*”. Setiap orang dapat mewujudkan fantasi-fantasinya lewat tubuh, yang kemudian dapat menjadi semacam ‘alat tukar libido’ (*libidinal currency*). Penggambaran fantasi-fantasi libido tersebut akan berguna selama “ia dapat ditukarkan dengan uang” (Piliang, 2003:118-119).

Instagram menjadi salah satu media sosial yang berhubungan erat dengan mitos tubuh dewasa ini. Kata *Instagram* berasal dari kata “*insta*” yang berarti “*instan*” dan “*gram*” yang mempunyai arti “*telegram*”. Berdasarkan kedua kata tersebut, *Instagram* dapat diartikan menampilkan dan menyampaikan informasi berupa foto atau gambar secara cepat lewat aplikasi yang dapat diakses oleh orang lain. *Instagram* adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik *Instagram* sendiri (Rosyidah, dan Nurwati, 2019:11).

Instagram merupakan media sosial yang menggunakan foto atau video sebagai bentuk komunikasi (Aristyantya dan Helmi, 2019:115). Interaksi di dalam *Instagram* adalah dengan menjadi pengikut (*followers*) akun pengguna *Instagram* lain. Interaksi dengan akun-akun yang tidak di-*private* pun dapat dilakukan tanpa harus menjadi *followers*. Komunikasi dalam *Instagram* diwakilkan dengan memberi tanda suka (*like*) dan memberi komentar pada foto atau video yang telah diunggah oleh pengguna lain (Ridgway & Clayton, 2016). Foto yang diunggah pada

Instagram biasanya diubah agar mendapatkan lebih banyak *likes* dari pengguna *Instagram* lain. Banyaknya *likes* merupakan indikator bahwa foto, video, atau pesan yang diunggah merupakan hal yang menarik perhatian orang lain.

Metodologi

Metode analisis yang penulis gunakan adalah teori semiotika Roland Barthes yang mengacu pada teori Foucault tentang kekuasaan atas tubuh. Semiotika Roland Barthes terdiri dari dua sistem pemaknaan, yakni denotasi dan konotasi. Dalam suatu tanda, terdapat apa yang disebut penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda adalah kesan indrawi suatu tanda, sedangkan petanda adalah gambaran mental, pikiran, atau konsep yang dimunculkan oleh sebuah tanda. Kedua aspek tersebut kemudian digabungkan dan membentuk sebuah tanda, yakni tanda atau makna denotasi. Makna denotasi tersebut kemudian akan menjadi penanda pada pemaknaan tingkat kedua, yang jika digabungkan dengan petanda yang lebih luas penafsirannya, maka akan membentuk makna konotasi.

Dalam sistem pemaknaan tingkat kedua, terdapat pula apa yang oleh Barthes disebut mitos. Mitos merupakan sekumpulan gagasan dan praktik yang mempertahankan dan secara aktif mempromosikan berbagai nilai dan kepentingan kelompok dominan dalam masyarakat. Mitos diciptakan oleh kelompok dominan dan terinternalisasi pada masyarakat sebagai sesuatu yang dianggap alami atau wajar. Mitos juga berfungsi untuk memberikan pembenaran pada nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu (Aprilita dan Listyani, 2016:4).

Akun-akun Instagram yang diteliti adalah akun-akun yang memuat foto-foto tubuh perempuan dari akun-akun yang mengutarakan kehidupan klasik tradisional, seperti *@ritualtantra*, *@maithuna*, *@candisukuh*, *@tarilenggerwonosobo*, dan akun-akun yang mengutarakan kehidupan modern-kontemporer antara lain: *@jamujawadwipa*, *@gadissampul*, dan *@galeriwanitaindonesia*. Foto-foto tersebut ditangkap layar, kemudian dianalisis secara semiotik yang didukung pendekatan teori kekuasaan tubuh kontemporer. Terdapat tiga hal yang diteliti, antara lain: (1) objek, yang merupakan pose seseorang di Instagram yang menandakan penyampaian suatu pesan dalam iklan atau foto dengan menghubungkan antara objek dengan massa sebagai *interpretant*; (2) sintaksis, suatu konotasi makna yang dapat dilihat dari serangkaian tanda yang ada dalam gambar. Tanda dalam sintaksis akan memberi arti pada tanda lain; dan (3) mitos, yaitu terbentuknya teori pembenaran dari suatu bentuk atau objek terhadap nilai yang terbentuk di masyarakat (Aprilita dan Listyani, 2016:5).

Konotasi dalam perspektif Barthes merupakan proses pelapisan makna kedua dari pesan fotografis, yang dalam prosesnya melalui beberapa tahap berbeda yang merupakan bagian dari proses panjang produksi foto (pemilahan tindakan teknis, *framing, lay-out*), dan pada akhirnya suatu proses pengkodean (*coding*) analog fotografis (Aprilita dan Listyani, 2016:5).




Analisis Simbolis Tubuh pada Akun Instagram

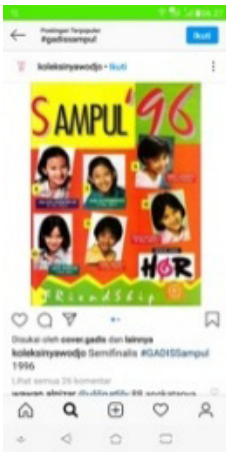
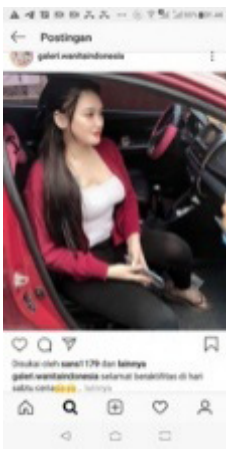
Analisis Pemaknaan Semiotika Roland Barthes

Analisis Semiotika Roland Barthes bisa diperiksa melalui tabel berikut.

Tabel Analisis Tubuh berdasar Teori Semiotik Roland Barthes

No.	Nama Akun Instagram	Pemaknaan	Deskripsi Tanda
1.	@ritualtantra	Makna Tanda	Deskripsi
		Denotasi	Patung laki-laki dan perempuan sedang berpelukan
		Konotasi	Ritus seksual
		Mitos	Penyatuan diri dengan Tuhan
2.	@maithuna	Makna Tanda	Deskripsi
		Denotasi	Sebuah panel relief di Candi Kajuraho India
		Konotasi	Prosesi spiritual yang menuju pada penyatuan diri dengan dewa Siwa
		Mitos	Penyatuan diri dengan Tuhan

3.		Makna Tanda	Deskripsi
		Denotasi	Relief candi berbentuk alat kelamin laki-laki dan perempuan
		Konotasi	Prosesi seksual suatu bentuk penyatuan dengan keabadian
		Mitos	Simbol kesuburan
4.		Makna Tanda	Deskripsi
		Denotasi	Seorang wanita mempertunjukkan tari lengger
		Konotasi	Bahasa tubuh erotis
		Mitos	Tarian Dewi Kesuburan
5.		Makna Tanda	Deskripsi
		Denotasi	Seorang wanita model iklan jamu sedang mempertunjukkan khasiat produk jamu Jawa Jawa Dwipa
		Konotasi	Menciptakan imaji wanita cantik, yang bertubuh langsing
		Mitos	Gaya hidup

6.		Makna Tanda	Deskripsi
		Denotasi	Beberapa wajah gadis pada sampul majalah
		Konotasi	Berpotensi menjadi calon selebritas
		Mitos	Gaya hidup
7.		Makna Tanda	Deskripsi
		Denotasi	Seorang bintang berpose dalam penjualan produk otomotif
		Konotasi	Potensi tubuh yang bisa diperjualbelikan
		Mitos	Gaya hidup

Dalam tabel tersebut bisa dipaparkan bahwa analisis makna Roland Barthes terbagi menjadi tiga tahap. Tahap pertama disebut makna denotasi, yaitu menganalisis bentuk objek berupa foto yang bisa dikenali bahwa foto tersebut adalah kaum perempuan. Tahap kedua atau makna konotasi, yaitu menganalisis dengan cara menghubungkan petanda-petanda terhadap aspek kebudayaan yang lebih luas berupa keyakinan, emosi, mental, serta ideologi dari suatu formasi sosial tertentu. Dengan demikian, melalui makna konotasi tersebut dapat diketahui berbagai wacana dan mitos yang terdapat pada sebuah foto. Dengan menggunakan pendekatan semiotika dari Roland Barthes, bisa diketahui bahwa simbolis tubuh yang kemudian berkembang menjadi mitos disebabkan argumentasi dari *interpretant* sebagai massa.

Kaitan Mitos Tubuh Klasik dengan Mitos Tubuh Selebgram

Estetika Tubuh Klasik

Pada akun *@ritualtantra* dan *@maithuna*, diunggah foto-foto yang mengutarakan estetika tubuh klasik. Estetika itu didasari oleh kepercayaan prosesi ritual masyarakat Hinduisme. Tanda denotasi sebagaimana foto pada akun di Instagram melalui makna konotasi menginterpretasikan erotisme tubuh pada masa lalu. Pada masa Hindu klasik, gerakan erotis merupakan salah satu ritus spiritual seperti ritus keagamaan di India Selatan, yaitu suatu sarana pemujaan terhadap Dewi Durga. Dalam Hinduisme di India pada masa lampau ada golongan (sekte) mistikus, yaitu golongan *Ciwa Cakta Tantrayana*, yang di dalam cita-citanya mengejar moksa dengan jalan sesingkat-singkatnya, antara lain dengan persetubuhan (*maithuna*). Menurut ajaran sekte ini, tidak ada sesuatupun yang kotor bagi manusia yang bersih. Lima larangan adalah *mamsa* (daging), *matsya* (ikan), *madya* (alkohol), *maithuna* (persetubuhan), dan *mudra* (sikap tangan), dianggap mampu menimbulkan tenaga-tenaga gaib, apabila dilakukan secara berlebihan. Dengan demikian, ritual yang mereka lakukan adalah dengan melanggar apa yang menurut norma umum sebagai larangan dan melakukannya secara berlebihan (Suraji, 2018:129).

Dengan demikian, menjadi suatu mitos bahwa tubuh dan seksualitasnya dapat menjadi sesuatu yang bermakna transenden. Seksualitas adalah bagian tidak terpisahkan dari tubuh sebagai kapasitas manusiawi untuk memasuki pengalaman cinta dan pemberian diri kepada orang lain. Tuhan menciptakan kita sebagai makhluk bertubuh, maka kita berelasi dengan Tuhan memakai dan melalui tubuh kita (Suraji, 2018:132).

Pada akun *@candisukuh* bisa diinterpretasikan melalui makna konotasi, bahwa di Indonesia, khususnya di Jawa, banyak peninggalan kebudayaan Hindu yang mengungkapkan simbol-simbol mitologi, antara lain beragam bentuk *lingga* dan *yoni*, yang diyakini sebagai simbol kesuburan. Alat kelamin laki-laki dan perempuan, keduanya dianggap sebagai pusaka dan mempunyai kekuatan magis. Simbol-simbol ini sudah lama dipakai oleh masyarakat Nusantara sebagai penghalusan atau *pasemon* dari hal yang dianggap jorok. Simbol lain seperti *lesung* dan *alu*, *munthuk* dan *cobek*, dan sebagainya juga bermakna sejenis. Pelukisan seksual dalam khazanah filsafat Jawa dikenal dengan *isbat curiga manjing warangka* yang arti lugasnya adalah keris masuk ke dalam sarungnya (Hariwijaya, 2004:78).

Kemudian pada akun budaya tradisional, antara lain @tarilenggerwonosobo, memperlihatkan tanda denotasi berupa foto-foto yang memublikasikan tarian tradisional. Budaya tari adalah budaya rakyat yang perlu diberdayakan sehingga bisa lestari, maka makna konotasi mengungkapkan bahwa Tari Lengger Wonosobo merupakan salah satu tarian rakyat yang digunakan dalam upacara-upacara kesuburan, yang tidak terhindarkan dari unsur-unsur erotisme. Kemudian menjadi mitos, bahwa bagi masyarakat tradisional Wonosobo, Tari Lengger menjadi perangkat yang dapat membantu para petani mengungkapkan suka cita di hadapan Sang Pencipta yang telah memberi mereka hasil panen yang baik. Gerakan-gerakan tarian lengger yang erotis menyiratkan perkawinan mitis para dewa yang berbuah pada panen yang melimpah (Suraji, 2018:129).

Tari Lengger Wonosobo diyakini masyarakat setempat sebagai mitos yang berfungsi sebagai pernyataan tentang kenyataan yang tidak tampak secara kasat mata (*jiwa katon*) (Hariwijaya, 2004:78). Mitos tersebut mengungkapkan pengetahuan budaya Jawa tentang dunia gaib dan dunia nyata yang dijembatani oleh perwujudan seorang “Wanita Jawa” dalam bentuk yang tidak tampak secara fisik (tidak *kasunyatan*). Dalam alam pikiran masyarakat petani Jawa pada umumnya mempunyai pemikiran antara dunia nyata dan dunia lain (dunia gaib) yang keduanya saling mengisi, yakni dunia nyata sebagai tempat kehidupan dan dunia gaib sebagai sumber penghidupan. Untuk menghubungkan dua dunia tersebut diperlukan sarana untuk menjembatani, yakni perwujudan kesuksesan panen sebagai simbol penjelmaan “Dewi Sri” (Iswidayati, 2017:180). Dewi Sri meninggalkan dunia nyata dan kembali ke dunia gaib. Pada setiap pasca panen bagi masyarakat Jawa selalu melakukan ritual yang dipersembahkan kepada Dewi Sri, sebagai ucapan syukur kepada yang Maha Kuasa dengan harapan agar hasil panen mendatang lebih melimpah (Iswidayati, 2017:180).

Estetika Tubuh Sosial

Dalam akun Instagram seperti bisa kita lihat antara lain: @jamujawadwipa, @gadissampul dan @galeriwanitaindonesia, banyak dimuat foto wanita Indonesia kekinian yang memperlihatkan benang merah antara falsafah dari kebudayaan masa lalu dengan kebudayaan masa kini yang menurut kajian sosiologis, setidaknya didorong oleh sejumlah faktor. *Pertama*, adanya pengaruh sosial dan politik gerakan feminisme baik di dunia akademik maupun masyarakat secara umum. Perdebatan seputar gender, seksualitas, dan eksploitasi tubuh perempuan dalam media telah melahirkan keprihatinan yang mendalam terhadap perlunya kajian tentang tubuh. *Kedua*, maraknya perdebatan etik di seputar persoalan

penerapan teknologi biomedis dan informatika yang mendorong munculnya pertanyaan-pertanyaan mengenai tubuh di antaranya: apakah sebenarnya tubuh? Bagaimanakah proses pembentukannya? Di manakah batas-batas etika tubuh manusia? *Ketiga*, munculnya perkembangan paham estetika tubuh dalam realitas kebudayaan konsumen. Budaya konsumen, yang didorong oleh logika kapitalisme, telah memosisikan tubuh sebagai komoditas produk industri kosmetik. Estetika tubuh kini menjadi tujuan aktivitas individu modern-kontemporer misalnya dengan teknologi bedah plastik, *silicon breast*, senam *body language*, *body building* dan *fitness center* (Listyani, 2016:2). Dalam kerangka inilah tubuh mendapat perhatian secara serius, apakah sebenarnya makna estetikasi tubuh. Apakah terpusat pada estetika seksual?

Kekuasaan Atas Tubuh

Salah satu jawaban dari pertanyaan mengenai pergeseran nilai estetika tubuh, diungkapkan oleh Foucault. Foucault menilai bahwa filsafat politik tradisional selalu berorientasi pada soal legitimasi. Kekuasaan adalah sesuatu yang dilegitimasi secara metafisis kepada negara yang memungkinkan negara dapat mewajibkan semua orang untuk mematuhi. Namun, sebenarnya menurut Foucault, kekuasaan merupakan satu dimensi dari relasi. Di mana ada relasi, di sana ada kekuasaan (Steven dan Douglas, 2003:40).

Benang merah antara kekuasaan yang terbentuk melalui falsafah kebudayaan pada zaman tradisional klasik sebagaimana terungkap dalam akun Instagram seperti: *@ritualtantra*, *@maithuna*, *@candisukuh*, dan *@tarilenggerwonosobo* yang kemudian mengalami pergeseran nilai sebagaimana terlihat dalam akun *@jamujawadwipa*, *@gadissampul*, dan *@galeriwanitaindonesia*, berdasar pada teori kekuasaan Foucault, kita bisa memahami kekuasaan bukan dengan mengajukan pertanyaan apa kekuasaan itu atau siapa yang memiliki kekuasaan atau dari mana kekuasaan itu bersumber, melainkan memahami kekuasaan mesti didekati dengan mengajukan pertanyaan, bagaimana kekuasaan beroperasi atau dengan cara apa kekuasaan itu dioperasikan?

Dasar tesis Foucault tentang kuasa menyebutkan bahwa praktik pelaksanaan kuasa telah bergeser dari kekuasaan absolut dan *top down* kepada pendisiplinan, pengawasan, dan teknik-teknik normalisasi. Model kekuasaan ini disebut model *pinoptikon*. Pusat strategi kuasa ini adalah “disiplin”. Tubuh kekuasaan adalah sasaran utama sehingga tubuh manusia modern-kontemporer adalah tubuh yang tunduk dan tubuh yang dibentuk (Kamahi, 2017:118).

Kekuasaan menurut Foucault ada di mana-mana. Menurut Foucault, kehendak untuk kebenaran sama dengan kehendak untuk berkuasa. Bagaimana kekuasaan harus dipahami:

---... power must be understood in the first instance as the multiplicity of force relations immanent in the sphere in which they operate and which constitute their own organization; as the process which, through ceaseless struggles and confrontations, transforms, strengthens, or reserves them; as the support which these force relations find in one another, thus forming a chain or a system, or on the contrary, the disjunctions and contradictions which isolate them from one another and lastly, as the strategy in which they take effect, whose general design or institutional crystallization is embodied in the state apparatus, in the formulation of the law, in the various social hegemony” (Foucault 1990: 92-93).

Dengan demikian, kekuasaan mesti dipahami sebagai bentuk relasi kekuatan yang imanen dalam ruang dimana kekuasaan itu beroperasi. Kekuasaan mesti dipahami sebagai sesuatu yang melanggengkan relasi kekuatan itu, yang membentuk rantai atau sistem dari relasi itu, atau justru yang mengisolasi mereka dari yang lain dari suatu relasi kekuatan. Oleh karena itu, kekuasaan merupakan strategi di mana relasi kekuatan adalah efeknya.

Komoditas Selebgram

Menanggapi teori Foucault, timbulnya selebgram sejalan dengan teori Barthes yang menganalisis “*system fesyen*” atas tubuh perempuan. Dalam bukunya *Mithology*, bab *Fesyen* pada *substitusi pertama*, Roland Barthes mengemukakan retorika *fesyen* yang bekerja dengan mengganti tubuh perempuan yang sebenarnya dengan penanda perempuan lewat sosok model atau “gadis sampul” yang “tubuhnya bukan milik siapapun, hal tersebut merupakan bentuk yang murni, yang tidak memiliki atribut” (Thornham. 2010). Kemudian, dalam *substitusi kedua*, *garmen fesyen*, Barthes menganalisis “pergantian” tubuh sang model sebagai tanda murni dalam suatu sistem simbolik. Dengan demikian, tubuh perempuan “menghasilkan kondisi yang membuat kehidupan sosial dan budaya menjadi mungkin” sambil sekaligus tubuh perempuan itu sendiri dihapus. Bahwa perempuan diasumsikan menyetujui tanpa bantahan penghapusan spesifisitas bermasalah dalam tubuh mereka. “Identitas perempuan dibentuk melayani laki-laki..., seni, pikiran.” (Listyani, 2016:7).

Analisis Jane Crisp mengaitkan tubuh untuk dimaknai sebagai mitos, disebutnya sebagai “tubuh yang dibayangkan” (*imaginary body*) (Crisp, 2000).

Dewasa ini tidak sedikit jumlah selebgram yang menampilkan figur tubuh ideal sehingga muncul istilah *'body goals'* yang merujuk pada intensi untuk membuat bentuk tubuh serupa dengan target estetisme tubuh. Fenomena selebgram yang populer dengan tubuh langsing nan indah membuat pengguna Instagram, terutama perempuan mengalami ketidakpuasan terhadap tubuh mereka (*body dissatisfaction*), yang mengundang kecemasan terkait berat badan dan gangguan makan. Tubuh dimaknai dengan nilai-nilai budaya seperti yang dibayangkan, kemudian dijejalkan kepada masyarakat untuk dimengerti dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Tubuh bukan hanya sekadar tubuh biologis yang nol nilai, tetapi adalah tubuh sosial yang sarat makna yang dapat dikonstruksi oleh berbagai ideologi. Hal tersebut terutama berlaku dalam budaya konsumen yang dengan sengaja memamerkan tubuh di ruang publik untuk dinilai berdasarkan nilai-nilai yang diyakini bersama. Dalam konteks tersebut tubuh menjadi penyandang praktik-praktik budaya sehingga tubuh menjadi arena kontestasi berbagai ideologi seperti gender, konsumerisme, kapitalisme, patriarki, dan ideologi lainnya yang dapat saling meruntuhkan, mengukuhkan, atau bernegosiasi (Mochtar, 2009).

Simpulan

Kepopuleran Instagram sebagai media iklan dan promosi menyebabkan kemunculan selebgram. Faktor-faktor sejarah kebudayaan klasik-tradisional dalam hal mitologi tubuh, ternyata berkaitan dengan budaya sosial-ekonomi pada masa kini. Setiap zaman memiliki standar nilai yang ideal untuk menentukan apa yang disebut menarik/tidak menarik, gemuk/kurus, tinggi/pendek, kuat/lemah, dan cantik/jelek. Konsep tubuh ideal berkaitan juga dengan mitos-mitos kecantikan yang berlaku dalam masyarakat. Masing-masing individu, baik secara sadar maupun tidak, berkeinginan untuk memenuhi standar-standar tubuh ideal yang berlaku dalam lingkungan sosial dan budaya sesuai dengan perkembangan zamannya. Tubuh menjadi simbol utama diri, sekaligus masyarakat.

Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini: *pertama*, adalah kesadaran mitos. Pada masa kontemporer, mitos kecantikan ideal sengaja dibangun oleh para penguasa industri untuk menciptakan manipulasi pasar. Kaum kapitalis membidik perempuan sebagai mangsa empuk untuk meraup keuntungan materi yang sangat besar. Media massa adalah senjata paling jitu yang mereka gunakan dalam membidik mangsa. Kaum cendekiawan perempuan diharapkan berperan dalam mengembalikan kesadaran mitos seperti pada masa lalu yang diyakini

bermakna transendental sehingga makna tanda cantik diterapkan kepada kaum perempuan yang terampil dalam berbudaya.

Kedua, adalah kesadaran budaya konsumen. Kesadaran dalam budaya konsumerisme menjadikan pemaknaan tubuh sebagai komoditas yang tidak dapat lepas dari kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku dalam budaya konsumen. Tubuh perempuan terutama, dituntut untuk mengonsumsi segala bentuk komoditas yang ditawarkan oleh industri kapitalis dan dalam saat yang bersamaan, tubuh juga menjadi salah satu komoditas yang dapat diperjualbelikan. Dalam budaya konsumen, penampilan adalah faktor utama dalam menentukan “nilai jual” karena tubuh diyakini sebagai sarana untuk menikmati kesenangan dan ekspresi diri sehingga ia mencerminkan jati diri seseorang. Di titik inilah perlunya sikap pendewasaan dari semua untuk selalu pandai memilih dan memilah, bahwa segala kemudahan yang tercipta dewasa ini mesti digunakan sebagaimana konsepsi dasarnya, yaitu guna kemaslahatan hidup manusia.

Referensi

- Aprilita, Dini dan Refti Handini Listyani. 2016. “Representasi Kecantikan Perempuan dalam Media Sosial Instagram (Analisis Semiotika Roland Barthes pada Akun @mostbeautyindo, @Bidadarisurga, dan @pauan_girl)”. *Paradigma*. Vol. 4. (No. 3): 1-13.
- Aristyantya, Era Kurnia dan Avin Fadila Helmi. 2019. “Citra Tubuh pada Remaja Pengguna Instagram”. *Gadjah Mada Journal of Psychology*. Vol. 5. (No. 2): 114-128.
- Bagus, Loren. 2005. *Kamus Filsafat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Crisp. 2000. *Problematic Pleasures*. London: Routledge.
- Foucault, Michel. 1990. *The History of Sexuality: An Introduction*. Vol. 1. New York: Vintage Books.
- Hariwijaya. 2004. *Seks Jawa Klasik*. Yogyakarta: Niagara Pustaka Sufi.
- <http://marketeers.com/tahun-2016-akan-jadi-tahunnya-iklan-digital/> diakses 20 Juli 2016.
- Iswidayati, Sri. 2007. “Fungsi Mitos dalam Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Pendukungnya (*The Function of Myth in Social Cultural Life of Its Supporting Community*)”. *Jurnal Harmonia*, Vol. 8, (No.2), Mei-Agustus 2007: 180-184.
- Kamahi, Umar. 2017. “Teori Kekuasaan Michel Foucault: Tantangan bagi Sosiologi Politik”. *Al-Khitabah*. Vol. 3 (No. 1): 117-133.

- Listyani, Refti, H. 2016. "Tubuh Perempuan: Tubuh Sosial yang Sarat Makna". *An-Nisa'*. Vol. 9 (No. 1): 1-24.
- Mahendra, Bimo. 2017. "Eksistensi Sosial Remaja dalam Instagram: Sebuah Perspektif Komunikasi". *Jurnal Visi Komunikasi*. Vol. 16 (No.1): 151-160.
- Melliana, S, Annastasi. 2006. *Menjelajah Tubuh Perempuan dan Mitos Kecantikan*. Yogyakarta: LKIS.
- Mochtar. 2009. *Tubuh Perempuan dalam Budaya Konsumen*. Jakarta: FIB UI.
- Nasiha, Nadia Faidatun. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram terhadap Citra Tubuh Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Ponorogo tahun 2016". *Dialogia*, Vol. 15 (No. 2): 337-355.
- Piliang, YasrafAmir. 2003. "Perempuan dan Mesin Hasrat Kapitalisme: Komodifikasi Perempuan dalam Program Hiburan" dalam *Eksplorasi Gender di Ranah Jurnalisme dan Hiburan*. Jakarta:LP3Y dan Ford Foundation.
- Rakhmat, Jalaluddin.2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ratmanto, Teguh. "Pesan: Tinjauan Bahasa, Semiotika dan Hermeuneutika". *Mediator*. Vol. 5 (No. 1): 29-37.
- Ridgway, J, L, & Clayton, R. 2016. Instagram unfiltered: Exploring associations of body image satisfaction, Instagram #selfie posting, and negative romantic relationship outcomes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(1), 2-7. doi: 10.1089/cyber.2015.0433
- Rosyidah, Feryna Nur dan Nunung Nurwati. 2019. "Gender dan Stereotipe: Konstruksi Realitas dalam Media Sosial Instagram".*Social Work Jurnal*. Vol. 9 (No. 1): 10-19.
- Steven, Best dan Douglas, Kellner. 2003. *Teori Postmodern: Interogasi Kritis*. Penerjemah: Indah Rohmani. Malang: Boyan Publishing.
- Thornham. 2010. *Teori Feminis dan Cultur Studies*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Suraji, Robertus. 2018. "Membangun Teologi Tubuh dari Bawah Belajar dari Pengalaman Olah Tubuh Tari Lengger". *Religious: Jurnal Studi Agama-Agama dan Lintas Budaya*. Vol. 2: 127-135.
- Synnott, Anthony. 2007. *Tubuh Sosial: Simbolisme, Diri & Masyarakat*. Edisi Revisi. Terjemahan Pipit Maizer. Yogyakarta: PT Jalasutra.
- Zoest, van Aart. 1993. *Semiotika*. Penerjemah: Ani Soekowati. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.

AA Nurjaman lahir di Tasikmalaya, 12 Oktober 1969. Menempuh pendidikan di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis pengetahuan seni dan kurator independen. Menulis buku, antara lain: (1) *Seni Abstrak Indonesia Vol I*, Yayasan Seni Visual Jakarta, 2007; (2) *Love Tank S. Teddy D.*, National Museum of Singapore, Singapore, 2009; (3) *Seri Seni Abstrak: Soul Scape*, Yayasan Seni Visual Jakarta, 2010; dan (4) *Indonesia: Perjalanan Seni Rupa Budi Ubrux Seri I*, Ubrux Studio, 2017. Kurator pameran seni rupa, baik pameran bersama maupun pameran tunggal, di dalam dan di luar negeri, antara lain Singapura dan Malaysia.

HERMENEUTIKA MATARAM ISLAM DARI TULISAN KEMBALI KE PERGELARAN

ABSTRAK

Dalam teori hermeneutika, memahami teks adalah menafsirkan teks. Teks yang ditafsir selalu berada dalam hubungan dengan teks yang sebelumnya pernah ada. Kisah sejarah Mataram yang selama ini dikenal dibangun dari teks-teks naratif seperti babad, sementara itu pertunjukan wayang juga dapat diperlakukan sebagai dokumen sejarah. Bila tulisan adalah seni bercerita dengan memanfaatkan tulisan sebagai media inskripsinya, lakon-lakon pertunjukan wayang pun diandaikan merekam kejadian-kejadian historis pada kurun-kurun waktu yang direkam dalam tulisan babad. Meskipun pengandaian ini memiliki risiko tinggi dalam hal validitas sejarahnya, kajian hermeneutika atas *Babad Senapati* atau *Babad Matawis Saha Candra Nata*, dan *Serat Babad Bedhahipun ing Mangir* memperlihatkan adanya hubungan antara lakon pertunjukan wayang dan kisah babad. Hubungan itu adalah disebutkannya lakon-lakon wayang dalam serat ataupun babad yang dipilih dengan khusus.

Kata kunci: hermeneutika, Mataram Islam, serat, babad, lakon pertunjukan

Pendahuluan

Hermeneutika adalah teori tentang bekerjanya pemahaman dalam menafsirkan teks (Ricoeur, 2009:57). Denzin (2009:658-678) menyebut praktik tafsir adalah praktik seni dan sekaligus juga praktik politik. Interpretasi adalah seni: seni tidak bersifat formulatif atau mekanis. Seorang pekerja lapangan tidak akan pernah mampu memahami apa yang ia pelajari sampai ketika ia duduk di bangku dan menulis teks interpretatif; ia mesti mengisahkan cerita tersebut pada dirinya sendiri, pada orang lain, dan pada khalayak. Menulis adalah menafsirkan atau menceritakan (Denzin, 2009:660).

Tidak ada satu pun objek yang berbicara mewakili dirinya sendiri. Ada banyak kendala yang harus dihadapi oleh seorang peneliti kualitatif ketika bekerja; dari kesan-kesan yang diperoleh ketika berhadapan dengan objek penelitian, dokumen-dokumen pendukung, hingga bermacam-macam catatan dengan berbagai tingkat kesulitan, peneliti kualitatif wajib mencerna dan menguraikan segala yang telah ia pelajari. Tindak “penguraian” segala yang telah dipelajari ini penulis namakan “seni interpretasi”. Interpretasi juga bisa diartikan sebagai “pergeseran”, pergeseran dari lapangan, menuju ke teks, hingga berakhir ke pembaca (Denzin, 2009:658).

Penulis menghadirkan *self* yang salah-olah memiliki otoritas terhadap persoalan atau objek yang dijelaskan; meminjam ungkapan Kreiger, Denzin (2009:661) menyatakan, “Mengisahkan pengalaman jelas merupakan tantangan bagi diri kita masing-masing, terutama karena kita mesti memilih suatu cara untuk menceritakannya. Cara siapa yang akan kita pakai? Akankah kita menggunakan cara kita sendiri? Apakah kita memiliki keberanian untuk berkata; kau mungkin tidak akan menyukainya tetapi inilah aku dan inilah pilihanku.”

Kuntowijoyo (2008:10) me nasihatkan, “Sehubungan dengan jenis ilmu, peganglah tiga hal berikut, yaitu (1) penjelasan sejarah adalah *hermeneutics* dan *verstehen*, menafsirkan dan mengerti; (2) penjelasan sejarah adalah penjelasan tentang waktu yang memanjang; dan (3) penjelasan sejarah adalah penjelasan tentang peristiwa tunggal. Mengutip Dilthey, Kuntowijoyo mencatatkan hermeneutika ialah memahami “*inner-contex*” dari perbuatan yang tidak dinyatakan dalam kata-kata pelaku itu sendiri. Dengan demikian, menafsirkan adalah memahami, meletakkan “diri” dalam diri yang “lain” (2008:3). Atau dalam konsep Ricoeur, disebut mendaku: menjadikan yang pada awalnya asing menjadi milik sendiri (2009:251).

Mengutip Galtung, Kuntowijoyo (2008:5) menyebut sejarah adalah ilmu diakronis, sedangkan ilmu sosial yang lain adalah ilmu sinkronis. Sejarah meneliti

gejala-gejala yang memanjang dalam waktu, tetapi dalam ruang yang terbatas. Ilmu sosial yang lain, ilmu sinkronis adalah ilmu yang meneliti gejala-gejala yang meluas dalam ruang, tetapi dalam waktu yang terbatas. Menurut Kuntowijoyo (2008:7), ada persilangan antara sejarah yang diakronis dan ilmu sosial lain yang sinkronis. Artinya, ada kalanya sejarah menggunakan ilmu sosial, dan sebaliknya ilmu sosial menggunakan sejarah. Ilmu diakronis bercampur dengan ilmu sinkronis.

Mendiskusikan *Awal Kebangkitan Mataram*, Graaf (1987:3-4) menyebutkan sumber-sumber terpenting: *Babad Tanah Djawi-Meinsma*, *Serat Kandha*, *Babad Sangkala*, dan *Babad Sangkalaning Momana*. Saya tidak ingin mendebat hal yang telah dinyatakan Graaf. Penulis hanya ingin meminjam tonggak yang ditancapkan Graaf perihal awal kebangkitan Mataram dan dalam hal ini Mataram Islam, yang ditandai dengan naiknya Senapati sebagai penguasa Mataram, yang boleh dikatakan berbarengan dengan naiknya Pangeran Benawa sebagai Sultan Pajang. Graaf (1987:100) mencatatnya, “Seusai penobatan Pangeran Benawa sebagai sultan. Senapati pulang dan bertindak sebagai Sultan Mataram, tetapi ia tidak dipanggil demikian. Rakyat hanya menamakannya Panembahan Senapati.” Tahun terjadinya peristiwa ini sekitar 1587 Masehi. Mengenai kematian Panembahan Senapati, Graaf (1987:127) merujuk *Babad Sangkala* menyebut pada 1601. Kurun Panembahan Senapati inilah yang penulis rujuk sebagai Mataram Islam dalam tulisan ini, dan itu tidak berarti kurun sesudahnya bukanlah Mataram Islam.

Untuk membicarakan pertautan tradisi tulis Mataram Islam dengan seni pertunjukan wayang, penulis tidak menggunakan sumber yang digunakan Graaf, tetapi akan menggunakan tulisan lain; yaitu *Babad Senapati* atau *Babad Matawis Saha Candra Nata* dan *Serat Babad Bedhahipun ing Mangir* yang memperlihatkan gejala menonjol eratnya tradisi tulis Mataram Islam itu pada tradisi lisan yang berupa pertunjukan wayang. Ini tidak berarti bahwa sumber yang digunakan Graaf, utamanya, *Babad Tanah Jawi-Meinsma* tidak menautkan gejala pertunjukan wayang pada *gesture* tekstualnya, hanya teknik menautkannya telah diubah dan terasa dimiskinkan. Tampaknya, perubahan dan pemiskinan inilah yang ditandai oleh Denzin bahwa menafsir adalah praktik seni dan sekaligus politis.

Pun tulisan ini tidak akan menjelaskan mengapa terjadi pertautan antara tradisi tulis dengan tradisi pertunjukan wayang dalam membayangkan kurun masa lalu Mataram Islam itu. Tulisan ini hanya akan mencatatkan atau memaparkan adanya gejala pertautan itu.

Teori dan Metodologi

Kerja menafsir gejala kebertautan tradisi tulis Mataram Islam pada tradisi pergelaran wayang ini akan menggunakan teknik brikolase. Seturut Denzin (2009:3), brikolase adalah serangkaian praktik yang disatupadukan dan disusun secara rapi sehingga menghasilkan solusi bagi persoalan dalam situasi nyata. Mengutip Nelson, Denzin menyebut metodologi kajian-kajian kebudayaan sebagai suatu brikolase. Pilihan praktiknya berciri pragmatis, strategis, dan refleksif-diri. Peneliti kualitatif sebagai *bricoleur* memanfaatkan sarana kepakaran metodologisnya sendiri, dengan menggunakan strategi, metode, atau data-data empiris apa pun yang ada. Jika muncul keharusan untuk menemukan alat baru, atau menggabungkannya menjadi satu, peneliti pasti akan melakukannya.

Hasil dan Pembahasan

Babad Senapati atau Babad Matawis Saha Candra Nata.

Babad ini adalah koleksi perpustakaan Puro Pakualaman. Alih aksara dilakukan Dra. Sri Ratna Saktyamulya, M.Hum., pada 2012. Babad ini dituliskan (mungkin juga disalin ulang) atas prakarsa Paku Alam II. Secara awam, Paku Alam II bertahta pada 1813 – 1829. Babad ini memulai sejarahnya dari Pajang di bawah kuasa Sultan Hadiwijaya. Cerita kemudian bergerak membalik atau mundur pada peristiwa Ratu Kalinyamat bertapa telanjang. Cerita berlanjut ke perang antara Pajang dan Jipang yang dikuasai Arya Penangsang dan diakhiri kekalahan Pati Pesantenan melawan Mataram.

Di babad ini, angka-angka tahun dibubuhkan secara urut:

Tahun Masehi	Peristiwa	Halaman Babad
1519	Pembunuhan Sunan Prawoto	14
1585	Kedatangan Pemanahan dan keluarganya di Taji, Prambanan dan disambut oleh Ki Ageng Karanglo	51
1616	Kematian Pemanahan	58
1588	Pendjawi menobatkan Sutawijaya sebagai Panembahan Senopati	113
1593	Senapati Balik membangun benteng dengan batu bata	319

Hal yang ganjil adalah kematian Pemanahan yang disebutkan pada 1616. Rangka tahun ini oleh awam lebih dipahami sebagai kematian Ki Juru Mertani setelah setahun menobatkan Sultan Agung.

Kurun 1549: Ibarat

Babad ini menandai awal hubungannya dengan pertunjukan wayang dengan merujuk tradisi *Ramayana*. Satu bagian di *Pupuh III: Sinom*, bait 14 (Saktimulya: 2012:18), dituliskan: ... *lir wayang mungging ing panggung, Mayangkara kinudang, dhalange Ki Sang Gunadi* (Ibarat wayang di atas panggung, Mayangkara ditarikan dalang Ki Sang Gunadi). Tradisi *Ramayana* ini, menjadi bagian dari kisah awal kedewasaan Pemanahan. Kisah *Ramayana* ini, kemudian juga berhimpitan dengan tradisi *Bharatayudha*. Pada perang Pajang melawan Jipang yang secara awam ditandai terjadi pada 1549 atau tahun terbunuhnya Arya Penangsang, dituliskan (Saktyamulya, 2012:26): ... *Bethara Kresna Sri Dwarawati, ngalangna ngujurna ing saktolah, kadyeku upama rehe, kadi ta ngembar sawung ...* (Bethara Kresna Sri Dwarawati, menata seluruh gerak pasukan, begitulah kuasanya, seperti tengah menyabung ayam), ...

Pengibaratan “Kresna menyabung ayam” ini langsung mengingatkan pada lakon pertunjukan Ki Anom Rusdi di Cirebon, yakni: “*Kresna Adu Jago*”. Pengibaratan Kresna ini berbeda dengan pengibaratan Mayangkara, yang sulit merujukkannya pada satu lakon yang dikhususkan.

Kurun 1582: Lakon-Lakon Pertunjukan

Kurun 1582 ini ditandai oleh kematian Hadiwijaya setelah kalah di Prambanan. Sebelum kematian Hadiwijaya ini beberapa lakon pertunjukan disebutkan: *Bedah Lokapala, Sumantri Ngenger* (hal:95); *Bima Suci* (hal: 103). Khusus untuk lakon *Bima Suci* ini diberi tambahan informasi perihal Bima yang sedang berguru dan menurut pada perintah yang diucapkan sang guru.

Kurun 1582-1588: Kuda Bratayuda, Brongtayuda, Brangtayuda

Kurun setelah kematian Hadiwijaya (1582) sampai dengan pengangkatan Pangeran Benawa menjadi Sultan Pajang, yang terjadi dalam kurun yang sama dengan Sutawijaya dinobatkan Pendjawi menjadi Panembahan Senapati yang berkedudukan di Mataram, hubungan tradisi lisan dengan tradisi pertunjukan ditandai dengan kuda perang yang digunakan. Pangeran Benawa dan Sutawijaya hendak menyerbu Pajang. Arya Pangiri yang menjadi Sultan Pajang, saat itu. Raden Rangga yang hendak ikut menyerang Pajang dan sangat diinginkan keterlibatannya oleh Pangeran Benawa, tidak diizinkan oleh Sutawijaya.

Dalam menyerbu Pajang tersebut, Pangeran Benawa menggunakan kuda bernama Ki Brangtayuda dan Ki Gathayu, sedangkan Sutawijaya mengendarai

kuda Ki Brongtayuda, Ki Cemuwis, Ki Puspa Kencana (hal:191). Kuda Puspa Kencana dan Kuda Brangtayuda ini masih digunakan Sutawijaya ketika menyerang Madiun. Dalam perang Madiun ini, kuda Ki Puspa Kencana terbunuh sehingga Sutawijaya menggantinya dengan kuda Ki Brangtayuda (hal:275).

Serat Babad Bedhahipun ing Mangir

Serat babad ini merupakan tulisan Raden Wadana Sasrawinata, seorang abdi dalem Sultan Yogyakarta. Dicitak di Samarang (mungkin Semarang) di percetakan milik *Tuwan G.C.T van Dhorep en Ko*; tahun 1922. Pengantar penerbitan karya berbahasa Jawa ini mengatakan: “*Anyariosaken duk Kyai Wanabaya kepanggihipun kalayan Raden Ajeng Pembayun ngantos dumugi pejahipun wonten ing Matawis.*” (Menceritakan ketika Kyai Wanabaya bertemu dengan Raden Ajeng Pembayun, sampai dengan kematiannya di Mataram.)

Cerita *Serat Babad Bedhahipun ing Mangir* ini hanya mencatatkan satu rangka tahun yang diterakan di akhir cerita: *Bedhahira ing Mangir pan sinengkalan tri boja tata bumi, duk semana Jeng Senapati Ngalaga mashur rungruming sabumi, kratonnya pindha sinawung dhandhanggendhis.* (Takluknya Mangir ditandai tahun 3251 [1523], ketika itu Kanjeng Senapati Ngalaga harum namanya di dunia, kerajaannya seakan disiram dhandhanggula). Tahun 1523 Jawa ini, secara awam bisa ditambah 78 tahun untuk mendapatkan angka tahun Masehi, yakni 1601. Tahun 1601 Masehi ini, secara awam lebih dirujuk sebagai tahun kematian Panembahan Senapati (Graaf, 1987:127). Sementara itu, di dalam *Serat Babad Bedhahipun Ing Mangir*, justru menceritakan bahwa tahun itulah pembunuhan Mangir Wanabaya dilakukan oleh Panembahan Senapati. Angka tahun kematian tokoh penting, tampaknya dipermainkan secara sadar oleh penulis serat babad atau penulis babad.

Kurun 1601: Lakon-Lakon Pergelaran

Jika dalam *Babad Senapati* hubungan tradisi lisan dengan tradisi pergelaran muncul dalam tiga cara: pengibaratan praktik sosial pada pergelaran; penyebutan judul lakon; penggunaan nama lakon sebagai nama kuda perang; *Serat Babad Bedhahipun Ing Mangir* menyebutkan judul lakon.

Dua judul lakon disebutkan dalam serat tersebut, yakni: *Pekukuhan* (hal:29) , dan *Swarga Bandang* (hal:34). Khusus untuk *Swarga Bandang* ditambahi penjelasan, “*duk nalika Srikandhi dadya ringgit maharseng pura Ngalengka, kuneng malih kang winarni.*” (Ketika Srikandhi menjadi wayang dan menari di Pura Ngalengka, untuk

merayu dan mengubah pandangan politik yang berkuasa). Hal yang menarik dalam cerita itu, dinyatakan bahwa pergelaran wayang yang dilakukan orang Mataram dengan sinden Pembayun itu, yang memainkan dua lakon, dipergelarkan dua malam berturut-turut.

Lakon *Pekukuhan*

Lakon *Pekukuhan* ini sangat sulit mendapatkan rujukannya yang tepat. Ki Seno Nugroho, Yogyakarta mengarsip lakon yang hampir mirip dalam judulnya, *Mikukuhan*. Lakon Ki Seno ini, dalam alur ceritanya memiliki lima bagian cerita yang disambungkan secara berurutan:

No	Bagian Cerita	Isi Cerita
1	Bagian Pertama	Betara Guru hendak mencabut Gunung Jamurdipa, karena Jamurdipa bersiap memberontak kayangan Betara Guru.
2	Bagian Kedua	Jamurdipa hanya bisa dikalahkan oleh Resi Rama, Ramadi, Bramadadali yang sedang membuat keris Pulanggeni tapi belum selesai. Keris diminta oleh Betara Guru untuk menjebol Gunung Jamurdipa. Tiga resi menolak. Tiga resi dikorbankan oleh Betara Guru. Jamurdipa dijebol dan dibuang, pecahan gunung Jamurdipa tersebar di Jawa, menjadi gunung berapi.
3	Bagian Tiga	Nerada datang di Sumur Jalatundha. Sang Hyang Nagaraja sedang sakit karena di tenggorokannya tersangkut sebuah <i>cupu</i> . Nerada mengambil <i>cupu</i> itu membawanya ke kahyangan. Nagaraja sembuh.
4	Bagian Empat	Di kahyangan, <i>cupu</i> dibuka oleh Betara Guru dan menjelma Dewi Luhwati. Dewi Luhwati menolak menjadi istri Betara Guru, dan berubah menjadi biji-biji tanaman (<i>wiji brukut</i>). Nerada menyebar biji-biji tanaman ke Medang Kamulyan.
5	Bagian Lima	Betara Wisnu dan Dewi Sri mencari <i>titisan</i> untuk kelahiran kembali. Kedua dewa-dewi dikejar Betara Kala. Betara Kala berubah menjadi Celeng mengejar Betari Sri.
6	Bagian Enam	Kerajaan Medang Kamulyan akan sejahtera kalau bisa menanam <i>wiji brukut</i> jelmaan Dewi Luhwati. Nerada datang memberikan biji tanaman itu. Datang hama tanaman. Petruk menyelamatkan tanaman dengan kayu kecroh. Datang Dampu Awang hendak membeli hasil tanaman Medang Kamulyan. Dampu Awang diusir. Medang Kamulyan sejahtera, Raja Pikukuhan didampingi Semar, Genduyu, Gading Pawukir.

Lakon *Mikukuhan* arsip Ki Seno Nugroho ini, di bagian pertama cerita mirip dengan lakon *Sang Hyang Rancasan* arsip Ki Anom Rusdi, Cirebon. Dalam lakon Ki Anom Rusdi, Sang Hyang Rancasan berkedudukan di kayangan Swarga Bandang. Sang Hyang Rancasan tidak mau menghadap Betara Guru. Kayangan Swarga Bandang diserbu Betara Nerada. Kayangan Swarga Bandang hilang bersama lenyapnya Sang Hyang Rancasan. Kemiripan antara bagian satu lakon *Mikukuhan* arsip Ki Seno Nugroho dengan lakon *Sang Hyang Rancasan* terletak pada ancaman yang tertuju pada Betara Guru: hilangnya ancaman bersama lenyapnya pengancam.

Lakon Swarga Bandang

Seperti halnya lakon *Pekukuhan* yang sulit dilacak rujukannya. Lakon *Swarga Bandang*, ketika Srikandhi menjadi wayang dan menari di Ngalengka Pura untuk memikat raja sulit ditemukan. Arsip Ki Sugino Siswocarito di Banyumas, yang merawat lakon yang disebutnya *Swarga Bandang*, tidak menceritakan Srikandhi menari dan menjadi wayang di Ngalengka Pura, tetapi *mbarang lengger* di negara Jong Parang. Alkisah, Banowati dicuri raja Jong Parang untuk dikawinkan dengan putra mahkota Jong Parang. Banowati bersedia asal bisa menggunakan kepala Arjuna untuk pijakan naik ke peraduan. Arjuna kemudian dicuri. Srikandhi mencari Arjuna yang hilang.

Lakon *Swarga Bandang* versi Banyumas ini, juga diberi judul *Srikandhi Mbarang Lengger*, dan *Srenggini Takon Bapa seri II*. Adapun kisah *Srenggini Takon Bapa seri I*, bercerita tentang Srenggini yang ingin diakui sebagai anak Werkudara, semacam pengukuhan keberadaan anak. Jika menggunakan pengukuhan anak Werkudara sebagai lakon *Pekukuhan* sebagaimana disebut *Serat Babad Bedhahipun Ing Mangir*, yang digelar pada malam pertama, dan lakon *Swarga Bandang* ketika Srikandhi menjadi wayang dan menari menjadi pergelaran pada malam kedua atau malam berikutnya, akan menandakan bahwa dua lakon yang disebut dalam *Serat Babad Bedhahipun Ing Mangir* ini nyata merujuk lakon yang telah ada. Selain, adanya tradisi dua lakon yang dipergelarkan dalam dua malam berturut-turut.

Harga yang harus dibayar untuk pengakuan rujukan lakon wayang dalam penulisan *serat* ataupun *babad* ini adalah kesediaan untuk setuju pada Ricoeur, bahwa: cerita adalah sebuah ruang permainan (2009:338), dan sejarah adalah artefak sastra (2009:394). Selain itu, adalah kesetujuan pada Denzin, ketika ada tukang cerita dengan petah, bahkan mungkin pongah berkata; “Kau mungkin tidak akan menyukainya tetapi inilah aku dan inilah pilihanku.”

Simpulan

Menemukan adanya gejala-gejala yang menjadi milik tradisi pertunjukan yang dimampatkan ke dalam tradisi tulisan, dapat dikatakan bahwa tradisi tulisan dengan sadar merujuk pada tradisi pertunjukan dalam praktik kreatifnya. Hal ini disebabkan, bahan-bahan yang ditulis harus lebih dulu ada sebelum dituliskan.

Pertanyaannya kemudian, kesadaran apa yang hendak dibangun oleh tradisi tulisan ketika dengan sadar merujuk pada tradisi pertunjukan?

Referensi:

- Denzin, Norman, K. 2009. "Seni dan Politik Interpretasi". *Handbook of Qualitative Research*. Editor: Norman K. Denzin dan Yvonna S. Lincoln. Penerjemah: Dariyatno, Badrus Samsul Fata, Abi, John Rinaldi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Denzin, Norman, K., dan Yvonna S. Lincoln. 2009. "Memasuki Bidang Penelitian Kualitatif". *Handbook of Qualitative Research*. Editor: Norman K. Denzin dan Yvonna S. Lincoln. Penerjemah: Dariyatno, Badrus Samsul Fata, Abi, John Rinaldi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Graaf, H.J. de. 1987. *Awal Kebangkitan Mataram*. Penerjemah: Grafiti Pers dan KITLV. Jakarta: Grafiti Pers.
- Kuntowijoyo. 2008. *Penjelasan Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Ricoeur, Paul. 2009. *Hermeneutika Ilmu Sosial*. Penerjemah: Muhammad Syukri. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Saktimulya, Sri Ratna. 2012. *Babad Senapati atau Babad Matawis Saha Candra Nata*. Yogyakarta: Widyapustaka Pura Pakualaman.

Link:

- Nugroho, Ki. Seno. *Mikukuhan*. https://www.youtube.com/watch?v=_7jgnQXaO-4
- Sasrawinata. 1922. *Serat Babad Bedhahipun Ing Mangir*. Samarang: G.C.T. van Dhore en Ko. <https://www.sastra.org/kisah-cerita-dan-kronikal/babad/219-babad-bedhahipun-ing-mangir-sasrawinata-1922-930>
- Siswocarito, Ki Sugino. *Srenggini Takon Bapa seri I*. <https://www.youtube.com/watch?v=LE3jq2VBvDO>

..... *Srikandhi Mbarang Lengger (Srenggini Takon Bapa seri II atau Swarga Bandang)*.

https://www.youtube.com/watch?v=1Gpvz_HCCzk

Rusdi, Ki. Anom. *Kresna Adu Jago*. https://www.youtube.com/watch?v=LyR1DYxk5As&list=PLKAW3Ae8sQ_i3yItChH2-xjLy1LLwW7nX

..... *Sang Hyang Rancasan*. <https://www.youtube.com/watch?v=aokjmSzd4as>

Dr. Ikun Sri Kuncoro, S.S., M.A. adalah Kurator Sastra dan Teater Kedai Kebun Forum Yogyakarta. Penulis, aktor, sutradara, dan fasilitator penulisan. Dosen tamu penulisan skenario dan penulisan naskah drama di beberapa lembaga pendidikan tinggi di Yogyakarta. Menyelesaikan studi S-1 di Jurusan Sastra Indonesia, FIB, UGM (1996); S-2 di Kajian Budaya dan Media Sekolah Pascasarjana UGM (2011); dan S-3 di Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Sekolah Pascasarjana UGM (2020).

DI BALIK RAGAM LIUKAN PENGGUNAAN BENTUK AKSARA KUNA

ABSTRAK

Aksara “kuna” yang dimaksud dalam kajian ini adalah aksara yang digunakan di wilayah Nusantara, sebelum masuk ke era penggunaan aksara Arab dan Latin. Dasar kajian ini adalah hendak melihat awal mula sejarah kemunculan tradisi tulis yang menggunakan aksara dari luar pada abad ke-5, yaitu aksara Pallawa kemudian aksara Dewanagari. Sekitar 3 sampai 7 abad kemudian, bermunculanlah aksara dengan bentuk yang beragam antara lain aksara Sunda kuna, aksara Jawa kuna, aksara “kelompok” Sumatera Utara, aksara “kelompok” Jawa-Bali-NTB, aksara “kelompok” Sumatera bagian selatan, dan aksara “kelompok” Sulawesi Selatan-NTB-NTT. Kajian ini merupakan pembacaan awal terhadap berkembangnya beragam bentuk aksara ini. Perkembangan itu bisa dilihat sebagai bentuk relasi dari kekuasaan politik terhadap seni gaya dan sistem kepenulisan. Di dalam kajian ini digunakan metode *historical-epigraphy*, yakni selain melakukan pengamatan terhadap ragam bentuk aksara pada artefak bertulis: prasasti dan manuskrip (dari abad ke-5 hingga abad ke-17); juga memperbandingkan bentuk aksara dan melihat penggunaan aksaranya. Dari kajian ini, tampaklah bahwa ada hubungan antara kemunculan dan penggunaan aksara-aksara tersebut dengan kondisi interaksi Nusantara dengan wilayah lain. Maka tampaklah bahwa ada hubungan yang kuat antara ragam bentuk aksara dengan pengaruh politik kekuasaan. Kesimpulan dari kajian ini adalah adanya aktivitas pada masa lalu yang berkaitan dengan upaya pencatatan dan pendokumentasian yang dipengaruhi, selain terinspirasi dari aksara yang berasal dari luar, juga oleh adanya kreativitas untuk menunjukkan identitas budaya.

Kata kunci: ragam, aksara, budaya, artefak, tulisan, Nusantara

Pendahuluan

Biasanya, untuk menyebut aksara kuna berhubungan dengan sistem penulisan atau sistem tulisan yang digunakan pada masa lampau. Pada dasarnya aksara kuna berfungsi untuk menuliskan pengetahuan di dunia lisan yang beredar di sekitar kehidupan sejak nenek moyang hingga masa kini dan masa depan nanti. Aksara kuna merupakan hasil kreativitas yang dikombinasikan dengan pikiran dan mungkin 'benda-benda' yang berada di alam sekitarnya. Rangkaian aksara kuna digoreskan selain untuk mencatat dan mendokumentasikan pengetahuan, juga pengalaman, perasaan, pemikiran, transaksi, hingga peristiwa yang terjadi. Dengan demikian, aksara kuna bisa merupakan wujud dari tradisi tulis yang merekam dan menyimpan pikiran, gagasan, perasaan, dan keterampilan nenek moyang dalam melahirkan ilmu pengetahuan, teknologi, sastra, seni, kebudayaan, dan sebagainya.

Misalnya pada zaman media daring sekarang ini, banyak yang membuat catatan harian, laporan intisari penelitian ilmiah, berbagi ilmu pengetahuan, hingga memberitakan peristiwa yang kecil hingga yang besar terjadi dalam *caption* Instagram, *tweet* Twitter, atau *status* Facebook. Hal ini bisa dianggap mewakili catatan peristiwa yang terjadi pada masa kini dengan "mengetiknya" menggunakan aksara Latin. Sementara pada dahulu kala, ratusan tahun yang lalu, nenek moyang kita menggoreskan aksara di bongkahan batu alam; lempengan logam berlapis emas, perak, perunggu, serta tembaga; batu bata; dan batang kayu keras. Selain jenis andesit, batu yang sering digunakan untuk menggoreskan aksara kuna adalah batu kapur, pualam, basalt, kemudian di tulang dan kulit hewan, rotan, bambu, gading serta lempiran kulit/batang kayu misal daluwang dan daun-daun semacam lontar, nipah, *saéh*, gebang, hingga kertas *Eropah*. Artefak bertulis tersebut terbagi dua secara kajian, aksara kuna yang ditulis di batu dan lempengan disebut prasasti dan dikaji oleh epigraf. Sementara itu, aksara kuna yang ditulis di kulit kayu dan dedaunan hingga kertas disebut manuskrip dan dikaji oleh filolog.

Nusantara tidak hanya memiliki warisan kekayaan identitas etnis yang beragam, bukan hanya kebudayaan yang terdiri dari adat istiadat yang berbeda, ragam kesenian, memiliki perbedaan bahasa, juga aksara kunanya. Sayangnya, artefak yang mendokumentasikan bahasa daerah yang menggunakan aksara semakin ke sini kondisinya ada yang tidak utuh karena sengaja dirusak atau karena kondisi iklim yang memiliki suhu udara yang bisa menghancurkan artefak bertulis terkhusus yang terbuat dari bahan alam nonbatu dan lempengan keras.

Aksara “kuna” yang dimaksud dalam kajian ini adalah aksara yang digunakan di wilayah Nusantara, sebelum masuk ke era penggunaan aksara Arab dan Latin. Ada yang menyebutkan bahwa nenek moyang kita meminjam lalu kemudian mengembangkan aksara yang berasal dari bangsa lain. Tersebut nenek moyang melakukan proses kali pertama dengan menyalin bahasa dan aksara yang kita pinjam, lalu mempraktikkan hasil pinjaman tersebut dengan mencoba menerjemahkan. Baru kemudian seiring waktu kemudian bahasa dan aksara berkembang lalu menghasilkan aksara-aksara yang “berbeda” dengan aksara yang dipinjam pada awal mula.

Awal mula sejarah kemunculan tradisi tulis adalah menggunakan aksara dari luar, yaitu aksara Pallawa kemudian Dewanagari pada awal abad Masehi. Sekitar 5 sampai 7 abad kemudian, bermunculan aksara dengan bentuk yang beragam, antara lain aksara Jawa kuna, Sunda kuna, aksara “kelompok” Sumatera Utara (Toba, Simalungun, Karo, Mandailing, dan Pakpak-Dairi), kemudian aksara “kelompok” Jawa-Bali-NTB (dengan aksara Carakan/Hanacaraka, aksara Sasak, dan termasuk aksara di Sunda pada masa tertentu ‘abad ke-17 sampai abad ke-20’), lalu aksara “kelompok” Sumatera bagian selatan (Kaganga-Lampung, Incung-Kerinci, Ulu-Sumsel dan Jambi, serta Renjang-Bengkulu), dan aksara “kelompok” Sulawesi Selatan-NTB-NTT (Lontara-Bugis, Makassar, Mbojo-Bima, Jontal/Samawa-Sumbawa, Lota-Ende, Humba-Sumba).

Hasil dan Pembahasan

Pada dasarnya goresan berbentuk aksara kuna dapat dipahami sebagai sebuah sistem dari tanda visual, simbol, ataupun grafis yang tertulis pada media tulis yang telah disebutkan sebelumnya. Aksara kuna bisa dianggap mengungkapkan unsur-unsur yang ekspresif dalam penyampaian sebuah bahasa yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyaknya goresan tersebut mewakili ujaran berupa teks. Selain aksara mewujudkan pengetahuan dan hal ikhwal lainnya, hal mendasar penggunaan aksara sesuai kebutuhan pada masanya. Misalnya aksara kuna digunakan juga dalam urusan catat-mencatat di dunia perdagangan, bidang ekonomi. Di balik keberadaan aksara kuna di negeri ini kedudukannya bisa dibilang dipengaruhi iklim penguasa yang berkuasa di bidang pemerintahan, ekonomi, politik, pun agama.

Sistem penulisan sendiri merujuk pada susunan aksara kuna sebagai bentuk visual dan simbol dari sebuah bahasa kuna tiap wilayah yang mewakilinya dapat

diketahui maknanya dalam sebuah sistem penulisan yang bisa dibaca sesuai konteks tertentu. Aksara kuna merupakan media yang muncul dari kepentingan untuk menyampaikan satu pesan dari satu pihak ke pihak lainnya. Pesan ini dalam konteks studi ruang dan waktu pada masa lampau. Keberadaan aksara-aksara kuna memiliki sebuah pesan yang hendak disampaikan. Artinya, ketika sedang membaca pesan-pesan yang digoreskan menggunakan media aksara-aksara kuna ini dapat membaca informasi mengenai hal ikhwal yang terjadi pada masa lalu. Dikarenakan aksara dan sistem tulisan merupakan alat dalam suatu bentuk komunikasi untuk menyampaikan pesan dan informasi, hal terpenting yang harus diperhatikan ketika melihat baik manuskrip atau prasasti adalah isi kandungannya. Tentang persoalan dari apa yang hendak dikomunikasikan tersebut.

Runtutan aksara-aksara kuna di Nusantara yang dapat disebut juga sebagai silabis sistem tulisan yang menggunakan satu lambang untuk satu suku kata. Adapun pembagian perkembangan aksara kuna yang pernah hidup di Nusantara dalam lima bagian, yakni aksara-aksara di Nusantara sebelum pertengahan abad ke-8 adalah aksara Pallawa awal (abad ke-4 hingga abad ke-5) dan aksara Pallawa akhir (abad ke-5 hingga abad ke-7). Kemudian masuk aksara Jawa kuna awal (abad ke-8 hingga abad ke-10), ada fase arkaik dan bentuk standar Jawa kuna awal, tersisipkan aksara Siddham (abad ke-8 hingga abad ke-9) dan aksara Tamil (abad ke-12, abad ke-14, dan abad ke-17). Kemudian masuk ke dalam perkembangan aksara Dewanagari awal, aksara Jawa kuna muda atau Jawa kuna akhir sekitar abad ke-10 hingga abad ke-13. Kemudian bermunculan aksara Sunda kuna (abad ke-14 hingga abad ke-16), aksara Sumatera kuna (abad ke-10 hingga abad ke-15), dan aksara Bali kuna (abad ke-9 hingga abad ke-15), dan aksara-aksara lain di beberapa daerah di Nusantara sampai akhirnya mulai dari abad ke-15 masuklah aksara-aksara asing (lagi) seperti aksara Arab (yang berkreasi menjadi Pegon di Jawa, Jawi di Sumatera, Serang di Sulawesi bagian Selatan dan lainnya), lalu pengaruh aksara Latin dari kolonial hingga sekarang penggunaannya dan sebagainya. Salah satu kasus khusus muncul di antara Gunung Merapi-Merbabu dan Jawa bagian barat seperti di Garut dan Karawang ada satu aksara yang “sama” dengan periode waktu yang juga bersamaan saat penggunaannya, yaitu aksara Buda sekitar abad ke-14 atau abad ke-15.

Sebenarnya kajian ini merupakan pembacaan awal terhadap berkembangnya beragam bentuk aksara kuna. Perkembangan itu bisa dilihat sebagai bentuk relasi dari kekuasaan politik terhadap seni gaya dan sistem kepenulisan dengan melihat

bentuk dan “kelompoknya”. Pertanyaan pun muncul, “Apakah ada hubungannya dengan kekuasaan dan perekonomian pada saat mulai munculnya aksara-aksara kuna yang keluar dari aksara dari luar selain persoalan religi?” Untuk membahas maksud dari kajian kali ini penggunaan metode *historical-epigraphy* untuk tujuan melakukan pengamatan terhadap ragam bentuk aksara kuna yang ada pada prasasti dan manuskrip dari abad ke-5 hingga abad ke-17. Tujuan lainnya untuk memperbandingkan bentuk aksara kuna dan melihat penggunaannya.

Berikutnya adalah pembahasan beberapa bentuk aksara kuna untuk menunjukkan artefak, aksara digital berdasarkan aksara kuna, dan tabelisasi susunan aksara. Tersebutkan aksara Pallawa, Jawa kuna, Sunda kuna, “kelompok” aksara di Sumatera Utara dan Sulawesi Selatan serta NTT.

Aksara Pallawa

Kemunculan aksara Pallawa dianggap awal mula tradisi tulis di Nusantara dengan keberadaan artefak bertulis “tertua” dan menjadi “patokan” yang membedakan masa prasejarah dan masa sejarah. Tersebutlah prasasti tertua, yaitu Prasasti Mulawarman atau sering disebut Prasasti Kutai, dari peninggalan Kerajaan Kutai, di Kalimantan Timur yang berjumlah tujuh buah *yupa* bertuliskan aksara Pallawa dan menggunakan bahasa Sanskerta. Prasasti ini diperkirakan berasal dari abad ke-5. Isi prasasti tertua tersebut menceritakan seorang raja yang memberikan sumbangan kepada para kaum Brahmana berupa sejumlah sapi. Selain di Kutai, prasasti beraksara Pallawa juga ditemukan pada Prasasti Ciauruteun dari Bogor, Jawa Barat, juga berbahasa Sanskerta yang diperkirakan berasal dari abad ke-5. Adapun prasasti lainnya yang ditemukan adalah Prasasti Tugu di Jakarta Utara dari abad ke-5 dan Prasasti Canggal di Magelang dari abad ke-8.



Foto 1 Prasasti Beraksara Pallawa
Dokumentasi: Sinta Ridwan

Ada sebuah pertanyaan mendasar muncul mengenai selain pengaruh agama yang dianut pada masa itu, yaitu Hindu dan mengenai hubungan dengan asal muasal aksara Pallawa dan bahasa Sanskerta tersebut. Bagaimana sebuah sistem penulisan yang menggunakan aksara Pallawa pada sejumlah prasasti tersebut dibuat dengan tujuan agar bisa dimengerti oleh “khalayak umum” dan dipahami teks berpesan yang ingin disampaikannya itu, juga mengenai bagaimana “semestinya” mereka bisa memahami sistem kepenulisan berikut isi dan maknanya pun bisa mengerti dengan baik bunyi dari aksara Pallawa dan bahasa Sanskerta tersebut. Pertanyaan selanjutnya, di luar yang mengerti aksara dan bahasa tersebut apakah ada? Dan, dari golongan manakah?

Semisal dalam konteks ruang dan waktu pada masa beberapa prasasti yang disebutkan berada pada zaman Kerajaan Tarumanagara sekitar abad ke-5, pesan tertulis dalam prasasti yang ingin disampaikan “semestinya” ditujukan kepada pihak-pihak yang mengerti, bisa menerima informasi. Bisa jadi “konsumen” dari pemberitaan prasasti yang dimaksud berbentuk kemungkinan yang pertama, yaitu mereka yang berasal dari masyarakat yang berbahasa Sanskerta dan terbiasa melihat

dan membaca aksara Pallawa. Tersebut berasal dari India. Kemungkinan kedua, mereka yang bukanlah berasal dari masyarakat yang sehari-hari menggunakan bahasa Sanskerta dan terbiasa dengan aksara Pallawa sendiri, tetapi mereka yang mampu berkomunikasi dengan bahasa Sanskerta dan memahami aksara Pallawa. Ini artinya, mereka terbiasa berinteraksi intens dengan para pengguna aksara Pallawa dan berbahasa Sanskerta. Ikhwal tersebut bisa dipertanyakan mengenai para pengguna aksara dan bahasa di tempat penemuan prasasti seperti di Bogor, Kutai, Jakarta Utara, dan Magelang apakah berada di pihak “produsen” prasasti atau “konsumen” prasasti tersebut berhubungan dengan kebutuhannya. Apakah bahasa dan aksara ini digunakan oleh kelompok “kaum tertentu” yang berasal dari India saja jika dihubungkan dengan kedatangan para “orang-orang India” ke Nusantara.

Jika beberapa daerah tersebut meninggalkan artefak bertulis menggunakan aksara Pallawa dan berbahasa Sanskerta dikisahkan sepanjang jalur perekonomian dan perpolitikannya terlibat dalam kontak budaya melalui akulturasi dengan para pedagang dan pelayar khususnya yang berasal dari India dan menganggap bahasa dan aksara tersebut sebagai bahasa dan aksara internasional dalam hubungannya. Artinya kontak budaya inilah yang memungkinkan menyebabkan terjadinya penyerapan unsur-unsur kebudayaan India dan perpaduannya ke dalam kehidupan setempat. Proses ini apakah pernah dianggap oleh para peneliti masa lalu, sebagai penyebab terbentuknya perubahan tatanan kehidupan sosial dan budayanya yang berlatarkan kebudayaan India, terlebih khusus lagi yang membentuk sebuah institusi berupa kerajaan seperti Kerajaan Tarumanagara dan Kerajaan Kutai yang “diidentikkan” mengalami perkembangan sistem religi “agama baru”, yaitu Hindu dan pertanyaan lebih besar lagi akan pengaruhnya aksara Pallawa dan bahasa Sanskerta terhadap “kemunculan” aksara-aksara lainnya di negeri ini. Meski beberapa peneliti sudah pernah membahasnya dan merunutkan silsilah periodisasinya.



Gambar 1 Ini aksara Pallawa
Dokumentasi: Sinta Ridwan

The image shows a font display for 'Aksara Pallawa'. At the top left is the logo 'Aksara Pallawa' with a circular emblem. In the center, the title 'Aksara Pallawa' is written in a large, stylized font. On the top right, there are three small icons and a text block: 'Design Font: Astya Bayu @huabiz, Design Layout: Giang Dinar @ididm, Museum Aksara Kuna: www.aksarakun.org'. Below the title, the font is organized into four columns: 'Konsonan' (Consonants), 'Pasangan' (Pairs), 'Tanda Baca' (Punctuation), and 'Vokal' (Vowels). Each column contains a grid of characters corresponding to the labels above them. The 'Konsonan' column lists 21 consonants (ka, kha, ga, gha, nga, ca, cha, cha, da, dha, na, na, tha, da, dha, na, ga, gha, ba, bha, ma, ya, ra, la, wa, sa, sa, sa, ha, ha). The 'Pasangan' column lists 21 pairs of characters. The 'Tanda Baca' column lists 21 punctuation marks. The 'Vokal' column lists 21 vowel characters. At the bottom right, there is a 'Simbol' section with a few symbols.

Tabel 1 Aksara Pallawa
Dokumentasi: Sinta Ridwan

Aksara Jawa Kuna

Meski bernama aksara Jawa kuna, penemuan peninggalan bertulis nenek moyang yang menggunakan aksara Jawa kuna atau nama lainnya yang sering disebut adalah aksara Kawi (sebenarnya Kawi untuk menyebutkan bahasa era Jawa kuna, aksara Jawa kuna yang digunakan, sementara di Sumatera bahasanya Melayu kuna dengan penggunaan aksara Jawa kuna juga) ini di sebagian besar Pulau Jawa, Bali sampai ke beberapa wilayah di Sumatera bahkan Kalimantan. Ketika ada goresan aksara Jawa kuna pun bahasa yang digunakan bukan hanya bahasa Sanskerta dan bahasa Melayu kuna saja yang digunakan sebelum abad ke-9, kemudian ada yang memakai bahasa Jawa kuna pada abad ke-9 dan ada penggunaan Bali kuna juga.

Bahasa pada era penggunaan aksara Jawa kuna itu berbeda dengan bahasa Jawa pascaperiode Mataram “baru”, sementara untuk aksara Jawa kuna juga jauh berbeda dengan aksara Jawa “modern” yang susunan aksaranya Hanacaraka. Karena aksara Jawa kuna masih berakar pada aksara Pallawa yang berkembang pada masa sebelumnya. Aksara Jawa kuna berkembang selama lebih dari tiga abad antara abad ke-7 hingga abad ke-10. Tahapan perkembangan aksara Jawa kuna disebutkan Kawi I Jawa Timur pada abad ke-10, Kawi II Jawa Timur abad ke-11, Kawi III Jawa Timur abad ke-11 dan aksara Kuadrat dari periode Kadiri abad ke-11 hingga ke-13. Penggunaan Kawi akhir yang berkembang di wilayah timur Jawa terbagi menjadi tiga periode, yaitu periode Mataram kuna, Kadiri, dan Singhasari-Majapahit yang berada di abad ke-10.



Foto 2 Prasasti Beraksara Jawa Kuna
Dokumentasi: Sinta Ridwan

Aksara Jawa kuna dianggap paling awal berasal dari Kerajaan Singhasari di Jawa Timur. Selanjutnya ditemukan pada masa Kerajaan Majapahit di Jawa Timur, Bali, Kalimantan, dan Sumatera. Selain prasasti ada artefak bertulis berbentuk piagam tembaga yang beraksara Jawa kuna, beberapa disimpan di British Library, Inggris. Salah satunya Prasasti Pabuharan berupa piagam tembaga dan kondisinya tidak terlalu baik. Sekitar berasal dari abad ke-9 menyebutkan pemberian untuk upacara berupa kain dan emas yang diperuntukkan kepada beberapa pejabat. Beberapa prasasti yang ada di British Library merupakan bawaan atau milik Sir Thomas Stamford Raffles sekitar abad ke-19.

Ditemukan juga prasasti beraksara dan berbahasa Jawa kuna bernama Prasasti Sukabumi yang berasal dari awal tahun 800-an. Dibandingkan dengan prasasti beraksara lain, prasasti beraksara Jawa kuna jumlahnya lebih banyak dan beberapa masih bisa diselamatkan. Aksara Jawa kuna diukir selain di batu juga di lempengan tembaga dan juga emas. Artefak bertulis yang menggunakan aksara Jawa kuna yang disimpan di Museum Nasional beberapa di antaranya ada sebuah cincin emas ditemukan di Purbalingga, Banyumas sekitar abad ke-9 sampai ke-19, kemudian dengan material tembaga Prasasti Marinci dari Desa Princi, Batu, Malang tidak diketahui waktu pembuatannya.

Menariknya ada pula mangkuk dan piring yang terbuat dari emas bergoreskan aksara Jawa kuna dan diperkirakan dari abad ke-9 ditemukan di Desa Wonoboyo, Jogonalan, Klaten. Kalau diperhatikan koleksi Museum Nasional dalam bentuk prasasti abad ke-9 lumayan banyak berasal dari Dieng, Jawa Tengah dan dari Malang, di antaranya Desa Dinoyo.



Nihan Aksara Kawi

Gambar 2 Ini Aksara Kawi
Dokumentasi: Sinta Ridwan

Konsanan										Pasangan						Tanda Baca									
ka	kha	ga	gha	nga	ca	ka	kha	ga	gha	nga	ca	-a	-a	-i	-i	-u	-u	-r	-r	-l	-l				
ᮊ	ᮃ	ᮄ	ᮅ	ᮆ	ᮇ	ᮊᮃ	ᮊᮄ	ᮊᮅ	ᮊᮆ	ᮊᮇ	ᮊᮈ	ᮀ	ᮁ	ᮂ	ᮃ	ᮄ	ᮅ	ᮆ	ᮇ	ᮈ	ᮉ				
cha	cha	ja	jha	nya	ta	tha	cha	cha	ja	jha	nya	ta	tha	na	na	ni	ni	nu	nu	nr	nr	nl	nl		
ᮊᮃ	ᮊᮄ	ᮊᮅ	ᮊᮆ	ᮊᮇ	ᮊᮈ	ᮊᮉ	ᮊᮃᮄ	ᮊᮃᮅ	ᮊᮃᮆ	ᮊᮃᮇ	ᮊᮃᮈ	ᮊᮃᮉ	ᮀᮁ	ᮀᮂ	ᮀᮃ	ᮀᮄ	ᮀᮅ	ᮀᮆ	ᮀᮇ	ᮀᮈ	ᮀᮉ	ᮀᮊ			
da	dha	na	tha	da	da	dha	na	tha	da	-e	-ai	-o	-au	-e	-eu	-th	-ng	-h	-n						
ᮊᮃ	ᮊᮄ	ᮊᮅ	ᮊᮆ	ᮊᮇ	ᮊᮃᮄ	ᮊᮃᮅ	ᮊᮃᮆ	ᮊᮃᮇ	ᮊᮃᮈ	ᮀᮁ	ᮀᮂ	ᮀᮃ	ᮀᮄ	ᮀᮅ	ᮀᮆ	ᮀᮇ	ᮀᮈ	ᮀᮉ	ᮀᮊ						
dha	na	pa	pha	ba	bha	dha	na	pa	pha	ba	bha	ne	nai	no	rau	ne	neu	nam	-hang	nah	-ma				
ᮊᮃᮄ	ᮊᮃᮅ	ᮊᮃᮆ	ᮊᮃᮇ	ᮊᮃᮈ	ᮊᮃᮉ	ᮊᮃᮄᮅ	ᮊᮃᮅᮆ	ᮊᮃᮆᮇ	ᮊᮃᮇᮈ	ᮊᮃᮈᮉ	ᮀᮁ	ᮀᮂ	ᮀᮃ	ᮀᮄ	ᮀᮅ	ᮀᮆ	ᮀᮇ	ᮀᮈ	ᮀᮉ	ᮀᮊ					
ma	ya	ra	la	wa	sa	ma	ya	ra	la	wa	sa														
ᮊᮃᮄᮅ	ᮊᮃᮅᮆ	ᮊᮃᮆᮇ	ᮊᮃᮇᮈ	ᮊᮃᮈᮉ		ᮊᮃᮄᮅᮆ	ᮊᮃᮅᮆᮇ	ᮊᮃᮆᮇᮈ	ᮊᮃᮇᮈᮉ																
sa	sa	ha	sa	ha	Simbol																				
ᮊᮃᮄᮅᮆ	ᮊᮃᮅᮆᮇᮈ	ᮊᮃᮆᮇᮈᮉ	ᮊᮃᮄᮅᮆᮇᮈᮉ	ᮊᮃᮅᮆᮇᮈᮉᮊ																					
Angka						Simbol																			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9																
ᮀ	ᮁ	ᮂ	ᮃ	ᮄ	ᮅ	ᮆ	ᮇ	ᮈ	ᮉ	ᮀ	ᮁ	ᮂ	ᮃ	ᮄ	ᮅ	ᮆ	ᮇ	ᮈ	ᮉ						

Tabel 2 Aksara Jawa Kuna
Dokumentasi: Sinta Ridwan

Aksara Sunda Kuna

Perjalanan kemunculan tradisi tulis berikut ragam aksaranya dirasa cukup lengkap mewakili periodisasi waktu di wilayah Jawa bagian barat yang dihuni sebagian besar oleh etnis Sunda. Kata Sunda sendiri tertulis pada Prasasti Kebonkopi II yang berasal dari abad ke-10 menggunakan aksara Jawa kuna dan bahasa Melayu kuna yang ditemukan di Bogor, Jawa Barat.

Tradisi tulis di wilayah Jawa bagian barat ini memiliki aneka bentuk aksara yang terjadi salah satu akibatnya karena kekuasaan dan “gaya” pemerintahannya yang kerap berganti termasuk yang bersifat administratif pada masa-masa “kerajaan” silih berganti kekuasaan dan termasuk letak ibukotanya. Aksara yang digunakan oleh para leluhur Sunda sangat bergantung pada kondisi dan keadaan tertentu. Jadi, bisa dilihat bahwa perkembangan aksaranya beragam dari masa ke masa. Hal ini berpengaruh juga pada penggunaan bahasa dan aksara pada masanya. Pada sebuah periode yang lampau di wilayah “Sunda” ini ditemukan artefak bertulis menggunakan aksara Pallawa dan Jawa kuna yang ditulis sejak abad ke-5 hingga ke-14, termasuk aksara lainnya, yaitu Dewanagari dan Buda.



Foto 3 Manuskrip Beraksara Sunda Kuna
Dokumentasi: Sinta Ridwan

Adapun sebutan bahwa aksara Sunda kuna berhubungan dengan keberadaan agama Hindu-Buddha yang asal muasalnya dari pemuka agama yang memberi inspirasi kepada masyarakat setempat, pada kemudian hari memunculkan aksara yang sudah diadaptasi, sebut saja para pengguna aksara Pallawa.

Manuskrip yang ditemukan di “Sunda” dalam teksnya berisi seperti ajaran agama, sastra dan bahasa, hukum/aturan, mitologi, pendidikan, ilmu pengetahuan, *primbon* atau ramalan, sejarah, dan seni. Media tulisnya terdiri dari lontar, nipah, enau, kelapa, bambu, daluang, dan kertas. Beberapa judul manuskrip seperti Kabuyutan Galunggung, Carita Ratu Pakuan, Fragmen Carita Parahyangan, Carita Parahyangan, Séwaka Darma, Kawih Paningkes, Jati Niskala, Darmajati, Bujangga Manik, dan Kisah Sri Ajnyana.

Adapun kemunculan “terakhir” aksara Sunda masih ditulis pada abad ke-18 dengan ditemukannya manuskrip salinan berjudul Waruga Guru yang ditulis di kertas *Eropah*. Sementara periode penggunaan aksara Sunda kuna sendiri dianggap dimulai sejak abad ke-14 hingga abad ke-16 terlepas ditemukan juga manuskrip salinan pada abad ke-18.

Termasuk pengaruh perkembangan saat Islam sudah menyebar, juga pada masa hubungannya dengan negara-negara kolonial. Pun ketika sedang berada dalam pantauan Mataram, Jawa bagian tengah. Selain karena karena pengaruh pengaruh hubungan ekonomi lewat perdagangan dan penyiaran Islam, ketika sudah berkenalan dengan bahasa dan aksara Arab yang disebut aksara Pegon, kepenulisannya memakai aksara Arab, tetapi bahasa yang digunakan adalah bahasa Sunda.

Pada suatu masa kepenulisan memakai aksara Cacarakan atau aksara Jawa disebut-sebut akibat dari “hubungannya” dengan Mataram. Kepenulisan aksara Cacarakan meski ada dua aksara yang hilang dari aksara Jawa, yaitu aksara konsonan “dha” dan “tha” sendiri sudah lama digunakan sejak abad ke-17 bahkan hingga abad ke-20, dibuktikan dengan keberadaan manuskrip yang bertuliskan aksara Cacarakan tersebut.

Manuskrip di wilayah ini memiliki varian bahasa dan aksara sesuai dengan periode kepenulisan dan letak geografisnya. Ketika membicarakan aksara Sunda kuna dianggap kepenulisannya sebelum Islam masuk dan menyebar, sedangkan aksara Cararakan digunakan setelah adanya pengaruh Mataram dan agama Islam. Pada akhir abad ke-20 beberapa ahli manuskrip melakukan kegiatan “pengembalian atau pengenalan kembali” aksara Sunda kuna yang tertimbun aksara Cacarakan selama beberapa abad, dan “diwajibkan” dipelajari di sekolah-sekolah dasar yang ada di wilayah Jawa Barat dalam bentuk aksara yang sudah didigitalisasikan atau diformat komputerisasi, yang disebut aksara Sunda Baku.



Gambar 3 Ini Aksara Sunda Kuna
Dokumentasi: Sinta Ridwan

Konsonan	Pasangan	Vokal	Simbol	Angka	Kombinasi & Aksara Khusus	Tanda Baca
ka ga nga ca ja nya	ka ga nga ca ja nya	a i u e o e	padu leutik, bindu surya, bindu pangjang, bindu purnama, bindu cakra, leu satanga	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	kta njya ma nca nda nta mpa hda hra ro re le	circle symbols, hyphen, comma, period, exclamation mark, question mark, double question mark, ampersand, asterisk, hash, percent, at, dollar, euro, pound, yen, dollar with S, dollar with R, dollar with T, dollar with B, dollar with D, dollar with F, dollar with G, dollar with H, dollar with I, dollar with J, dollar with K, dollar with L, dollar with M, dollar with N, dollar with O, dollar with P, dollar with Q, dollar with R, dollar with S, dollar with T, dollar with U, dollar with V, dollar with W, dollar with X, dollar with Y, dollar with Z

Tabel 3 Aksara Sunda Kuna
 Dokumentasi: Sintia Ridwan

Aksara “Kelompok” Sumatera Utara

Manuskrip di wilayah Sumatera Utara menggunakan aksara Batak. Untuk penyebutan aksara ada penyebutan tersendiri, yaitu *surat*. Sementara untuk penyebutan manuskrip yang berbentuk “buku” disebutnya *pustaha*. Istilah Batak sudah semakin langka untuk dipakai, penggunaan Batak merujuk etnis Toba, sementara etnis yang lainnya ada Karo, Pakpak-Dairi, Simalungun, dan Angkola-Mandailing. Meski kelima etnis ini memiliki bahasa berdasarkan letak geografisnya, seperti bahasa Angkola, Mandailing, dan Toba membentuk rumpun selatan, sementara rumpun selatan ada bahasa Karo dan Pakpak-Dairi.

Menurut Uli Kozok, *Surat Batak*, orang Batak menggunakan aksara untuk menuliskan ilmu kedukunan, surat-menyurat termasuk surat berisi ancaman dan ratapan. Untuk ratapan digunakan di Karo, Simalungun, dan Angkola-Mandailing. Ada anggapan, yang berhak menuliskan perihal ilmu kedukunan adalah para dukun. Pengetahuan para dukun tersebut dituliskan ke dalam manuskrip bermedia tulis kulit kayu. Ada juga yang menggunakan bambu dan tulang kerbau. Di dalam negeri sendiri koleksi manuskrip Batak paling banyak disimpan di Perpustakaan Nasional RI, sedangkan diperkirakan hampir 1.000 hingga 2.000 manuskrip Batak yang tersimpan koleksinya dalam museum dan perpustakaan di luar negeri, paling banyak di Belanda dan Jerman.



Foto 4 Manuskrip Beraksara Toba
Dokumentasi: Sinta Ridwan

Meski manuskrip Batak ditulis oleh para dukun, tetapi tidak keseluruhannya. Ada koleksi manuskrip berupa surat yang ditulis oleh orang biasa ataupun seorang raja. Terdapat juga surat ancaman yang sering ditemukan ketika sedang membuka dan membaca manuskrip berisikan ancaman terhadap pihak-pihak yang memperlakukan si penulis surat dengan cara tidak wajar, misalnya karena kecurian kerbau atau upahnya tidak dibayarkan. Sementara isi tulisan ratapan membahas penderitaan si penulis manuskrip yang terbuang oleh sanak saudara, mengenai kematian orang tua maupun kerabat lainnya, juga persoalan cinta yang gagal. Media tulis yang digunakan untuk menuliskan surat, surat ancaman, serta ratapan biasanya digoreskan pada bambu.

Pada umumnya manuskrip Batak ditulis dalam tiga media tulis berbahan kulit kayu, bambu, dan tulang kerbau. Untuk menyebut lipatan kulit kayu yang menyerupai buku itulah yang disebut *pustaha*. Sementara itu, tulang kerbau yang dipakai untuk menuliskan aksara biasanya khusus di bagian tulang rusuk dan tulang bahu. Untuk proses kepenulisan aksara kuna pada masa itu di tulang kerbau caranya seperti di bambu, dengan menggunakan ujung pisau digoreskannya dan bekas goresannya itu warna hitamkan.

Untuk isi manuskrip atau *pustaha* biasanya mengandung unsur cerita, ilmu hitam, ilmu putih serta ilmu-ilmu lainnya, obat, nujum, nujum perbintangan, nujum dengan memakai binatang dan nujum-nujum lainnya. Diperkirakan perkembangan aksara di Sumatera Utara berasal dari selatan menuju ke utara. Peneliti khusus *surat*

Batak menyatakan mula-mula perkembangannya dari daerah Angkola-Mandailing. Karakter aksara Mandailing memiliki keragaman varian paling banyak, setelahnya itu adalah Toba dan Karo. Dari daerah selatan kemudian tersebar ke arah utara sehingga terbentuklah aksara kuna Toba-Timur-Simalungun, yang kemudian disebut Toba-Simalungun. Sebenarnya ada sedikit perubahan dari bentuk aksaranya, ketika diperhatikan semua aksaranya seperti terdiri dari garis-garis yang terpisah-pisah, misalnya pada contoh aksara konsonan “ma” dan “ra”.

Sebenarnya daerah Karo dianggap daerah yang menerima aksara Batak paling akhir, tetapi keberadaan tulisan aksaranya lebih berkembang dibandingkan daerah lainnya. Ratusan manuskrip beraksara sekaligus berasal dari Karo tersimpan di beberapa museum dan perpustakaan di luar negeri. Hal tersebut menyatakan bahwa para penulis manuskrip bukan hanya para dukun yang bisa membaca dan menuliskan aksara kuna. Namun, terdapat juga istilah *pulas*, yaitu semacam surat kaleng yang ada di daerah Karo yang terkenal sebagai *musuh bėrngi* yakni istilah musuh pada malam hari.

Musuh *bėrngi* dianggap sebagai bukti yang kuat kalau aksara Batak diketahui secara umum keberadaan dan keberlangsungannya oleh para pria Karo yang ternyata memiliki kebiasaan menuliskan aksara berisi *ratapan* percintaan atau *bilang-bilang* pada ruas-ruas bambu. Hal inilah yang memungkinkan surat Batak di Karo menjadi terkenal sehingga terjadi penyesuaian tersendiri akan perkembangan aksaranya yang kemudian hari munculnya aksara “mba” dan “nda” yang menjadi ciri khasnya aksara Karo.



Gambar 4 Ini Aksara Toba
Dokumentasi: Sinta Ridwan



Gambar 5 Ini Aksara Karo
Dokumentasi: Sinta Ridwan



Gambar 6 Ini Aksara Simalungun
Dokumentasi: Sinta Ridwan

Kansonan		Simbol		Contoh	
ka	pa	nga	ja	ta	da
na	pa	ba	ma	ya	ra
ta	wa	sa	ha		
Tando Baca					
-a	-i	-u	-e	-o	-e
na	ni	nu	ne	no	ne
				niang	nah
					n

Tabel 4 Aksara Toba
Dokumentasi: Sinta Ridwan

Kansoran	Simbol	Contoh																																									
ka ga nga ca ja ta	<table> <tr> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☐</td> </tr> <tr> <td>Bindu</td> <td>Bindu</td> <td>Bindu</td> <td>Bindu</td> <td>Bindu</td> </tr> <tr> <td>Na</td> <td>Na</td> <td>Pinar</td> <td>Julul</td> <td>Pangolat</td> </tr> <tr> <td>Mete</td> <td>Mete</td> <td>Boras</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	☐	☐	☐	☐	☐	Bindu	Bindu	Bindu	Bindu	Bindu	Na	Na	Pinar	Julul	Pangolat	Mete	Mete	Boras			<table> <tr> <th>Penulisan yang Salah</th> <th>Bunyi</th> <th>Penulisan yang Benar</th> </tr> <tr> <td>ta + [i]</td> <td>pa + mati</td> <td>pa - o -</td> </tr> <tr> <td>ta + [u]</td> <td>pa + mati</td> <td>pa - x -</td> </tr> <tr> <td>ta + [e]</td> <td>pa + mati</td> <td>pa - [e] -</td> </tr> <tr> <td>ta + [a]</td> <td>pa + mati</td> <td>pa - [a] -</td> </tr> <tr> <td>ta + [i]</td> <td>pa + mati</td> <td>pa - [i] -</td> </tr> <tr> <td>ta + [e]</td> <td>pa + mati</td> <td>pa - [e] -</td> </tr> </table>	Penulisan yang Salah	Bunyi	Penulisan yang Benar	ta + [i]	pa + mati	pa - o -	ta + [u]	pa + mati	pa - x -	ta + [e]	pa + mati	pa - [e] -	ta + [a]	pa + mati	pa - [a] -	ta + [i]	pa + mati	pa - [i] -	ta + [e]	pa + mati	pa - [e] -
☐	☐	☐	☐	☐																																							
Bindu	Bindu	Bindu	Bindu	Bindu																																							
Na	Na	Pinar	Julul	Pangolat																																							
Mete	Mete	Boras																																									
Penulisan yang Salah	Bunyi	Penulisan yang Benar																																									
ta + [i]	pa + mati	pa - o -																																									
ta + [u]	pa + mati	pa - x -																																									
ta + [e]	pa + mati	pa - [e] -																																									
ta + [a]	pa + mati	pa - [a] -																																									
ta + [i]	pa + mati	pa - [i] -																																									
ta + [e]	pa + mati	pa - [e] -																																									
Tanda Baca	Vokal																																										
<table> <tr> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>na</td> <td>ni</td> <td>na</td> <td>ni</td> <td>na</td> <td>ni</td> <td>nang</td> <td>ni</td> <td>n</td> </tr> <tr> <td>na</td> <td>ni</td> <td>na</td> <td>ni</td> <td>na</td> <td>ni</td> <td>nang</td> <td>ni</td> <td>n</td> </tr> </table>	○	○	○	○	○	○	○	○	○	na	ni	na	ni	na	ni	nang	ni	n	na	ni	na	ni	na	ni	nang	ni	n	<table> <tr> <td>a</td> <td>i</td> <td>u</td> </tr> <tr> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☐</td> </tr> </table>	a	i	u	☐	☐	☐									
○	○	○	○	○	○	○	○	○																																			
na	ni	na	ni	na	ni	nang	ni	n																																			
na	ni	na	ni	na	ni	nang	ni	n																																			
a	i	u																																									
☐	☐	☐																																									

Tabel 5 Aksara Karo
 Dokumentasi: Sintia Ridwan

Aksara Lontara

Aksara Lontara pada masa lampau sebelum penggunaan aksara Latin menjadi kebiasaan (hingga masa kini?) ditulis untuk menuliskan bahasa Bugis, Makassar, dan Mandar. Kata "Lontara" berasal dari bahasa Melayu untuk menyebut lontar yang daunnya pada masa belum mengenal kertas buatan pabrik dipakai digunakan untuk menulis dengan cara menggoreskan ujung pisau untuk menuliskan aksara-aksara kuna.

Manuskrip beraksarakan Lontara biasanya berisi catatan mengenai undang-undang perdagangan, perjanjian, peta, dan jurnal. Bentuk manuskripnya menarik, media tulis berbahan lontar panjang dan tipis cara "melipatnya" dengan digulung ke poros kayu, berbeda dengan manuskrip-manuskrip berbahan lontar yang "biasanya" ditumpuk lalu diikat sebagai jilidnya kemudian disimpan di sebuah wadah yang biasa disebut kropak atau peti kayu.

Pada masa kini, tradisi menuliskan aksara Lontara masih dipakai untuk keperluan upacara seperti pernikahan di Bugis, sementara di Makassar aksara Lontara digunakan untuk menulis surat dan catatan. Para penulis manuskrip yang menggunakan aksara Lontara biasanya disebut *palontara*.



Foto 5 Manuskrip Beraksara Lontara
Dokumentasi: Sinta Ridwan

Aksara Lontara tidak mengenal tanda baca untuk memisahkan suku kata yang memiliki pasangan vokal setiap aksaranya. Aksara Lontara pada umumnya menebak bunyi ketika sedang membaca tulisan aksara-aksaranya ketika sedang memahami isi tulisan.

Beberapa varian aksara Lontara ada aksara Jangang-jangang dan aksara Bilang-bilang. Pun aksara yang digunakan di luar Sulawesi Selatan, ada varian aksara Lontara di daerah NTB hingga NTT. Di daerah Sumba, Sumbawa, dan Flores, aksara Lontara diadaptasi ke bahasa setempat yang kemudian aksaranya memiliki karakter sendiri, disebutlah aksara Jontal, aksara Bima, aksara Humba, aksara Mbojo, dan aksara Lota Éndé. Berbeda dengan aksara Lontara, varian yang berada di wilayah NTB dan NTT ini memiliki tanda baca mati.

Ada sebuah judul manuskrip yang sangat populer, salah satu kode manuskrip NBG 188 tersimpan di Universitas Leiden, Belanda, berjudul *La Galigo* beraksara Lontara dan berbahasa Bugis “kuna” dan bahasa Melayu ditulis pada media tulis berbahan kertas *Eropah*. Rangkaian manuskrip ini memiliki beberapa jilid dan isi ceritanya sering dipertunjukkan ke dalam bentuk teater bahkan ditampilkan di luar negeri.

Selain *La Galigo*, ada beberapa istilah misalnya *Sureq Galigo*, *Sureq Selleang*, atau *Bicaranna Sawerigading*. Manuskrip *Sureq Galigo* yang disimpan di Museum Negeri Provinsi Sulawesi Selatan menggunakan aksara Lontara dan bahasa Bugis kuna, kemudian ada juga manuskrip-manuskrip Islam yang ditulis menggunakan

aksara Lontara seperti manuskrip koleksi Kesultanan Bone ditulis di media kertas *Eropah* dan berbahasa Bugis. Ada pun manuskrip beraksara Lontar yang bergulung, berjudul Lontara Meong Paloe menggunakan bahasa Bugis, manuskrip yang berisi mantra yang dilengkapi gambar-gambar ilustrasi berbentuk manusia dan ukuran manuskripnya seperti buku *pocket*.



lé A(k)sara Lo(n)tara

Gambar 7 Ini Aksara Lontara
Dokumentasi: Sinta Ridwan



Na Na Aksara Lota Éndé

Gambar 8 Ini Aksara Ende
Dokumentasi: Sinta Ridwan

Aksara Lontara		Design Font: Adhya Bayu @hy.alay Design Layout: Gilang Djagal @pulpin Museum Aksara Bone www.aksarabone.org																																				
<p>Konsonan</p> <table border="0"> <tr> <td>ka</td><td>ga</td><td>nga</td><td>ca</td><td>ja</td><td>nya</td> </tr> <tr> <td>ta</td><td>da</td><td>na</td><td>pa</td><td>ba</td><td>ma</td> </tr> <tr> <td>ya</td><td>ra</td><td>la</td><td>wa</td><td>sa</td><td>ha</td> </tr> <tr> <td>ngka</td><td>nyca</td><td>ma</td><td>mpa</td><td></td><td></td> </tr> </table>	ka	ga	nga	ca	ja	nya	ta	da	na	pa	ba	ma	ya	ra	la	wa	sa	ha	ngka	nyca	ma	mpa			<p>Vokal</p> <p>a</p> <p>Tanda Baca</p> <table border="0"> <tr> <td>-a</td><td>-i</td><td>-u</td><td>-é</td><td>-o</td><td>-e</td> </tr> <tr> <td>na</td><td>ni</td><td>nu</td><td>né</td><td>no</td><td>ne</td> </tr> </table>	-a	-i	-u	-é	-o	-e	na	ni	nu	né	no	ne	<p>Simbol</p> <p>~</p> <p>Catatan</p> <p>Aksara Lontara Bugis aini tidak memiliki tanda baca mati untuk menandakan suku kata tertutup. Kata seperti "kamsi" hanya perlu ditulis "kamsi", sementara konsonan -s pada suku kata terakhir tidak ditulis.</p>
ka	ga	nga	ca	ja	nya																																	
ta	da	na	pa	ba	ma																																	
ya	ra	la	wa	sa	ha																																	
ngka	nyca	ma	mpa																																			
-a	-i	-u	-é	-o	-e																																	
na	ni	nu	né	no	ne																																	

Tabel 6 Aksara Lontara
Dokumentasi: Sinta Ridwan

Aksara Lota Ende						 <small>Desain Font: Aksara Bapa alih-alih Dengan Lantut, Glang, Dauli, dan Museum Aksara Kuna: www.aksarakun.org</small>						
Konsonan						Vokal			Simbol			
ka	pa	nga	ca	ja	nya	o			~	⚡		
ta	pa	na	pa	ba	ma							
ya	ra	la	wa	sa	ha							
ngga	miba	nda	ba	da	fa							
gha	ha	za										
						Tanda Baca			Catatan			
						o	o	o	o	o	o	
						na	ni	nu	ne	no	ne	n
						Dalam bahasa Ende terdapat banyak kata menggunakan huruf [g] seperti contoh <i>gha</i> , <i>woqa</i> , <i>qubbi</i> , <i>dhepa</i> . [g] adalah transkripsi Latin untuk (miring) <i>g</i> glottal stop atau konsonan ketup celah pada suara. Tidak ada aksara khusus untuk bunyi ini, sehingga dalam aksara Lota Ende biasanya tidak ditulis. Bunyi ini mirip dengan [k] di tiap akhir kata dalam bahasa Indonesia seperti "kaka[k]" atau [ʔ] pada kata <i>jurit</i> .						

Tabel 7 Ini Aksara Ende
 Dokumentasi: Sinta Ridwan

Simpulan

Kajian ini adalah pembacaan awal bahwa adanya hubungan antara kemunculan dan penggunaan aksara-aksara kuna dengan kreativitas seni dalam perkembangan setiap masa. Kondisi interaksi Nusantara dengan wilayah lainnya dipengaruhi berbagai hal, termasuk kekuasaan dan perihal ekonomi. Adanya pengaruh politik kekuasaan dengan ragam bentuk aksara kuna bisa ditelisik lebih dalam lagi, dengan menggali teks manuskrip dan prasasti. Adanya adanya aktivitas pada masa lalu yang berkaitan dengan upaya pencatatan dan pendokumentasian yang dipengaruhi, selain terinspirasi dari aksara yang berasal dari luar, juga oleh adanya kreativitas untuk menunjukkan identitas budaya.

Keberadaan manuskrip dan prasasti yang masih bisa ditemukan, dibaca, dan dikaji pada masa sekarang sebenarnya bisa menjadi sumbangan besar tersendiri bagi bangsa atau kelompok sosial budaya. Hal ini karena manuskrip dianggap oleh peneliti masa lalu sebagai wadah pendokumentasian cita-cita, pikiran, perasaan, pengetahuan, pandangan hidup, adat istiadat, norma-norma agama, tata titi keagamaan dan banyak lagi.

Ibarat pada masa sekarang seperti sedang mengunjungi toko buku atau perpustakaan, dalam rak-rak yang berbaris rapi ada banyak kategori tematik buku-buku dari fiksi sampai nonfiksi, dari sastra sampai membahas masalah ekonomi, politik, seni, budaya, kesehatan, agama, komik bercerita, hukum, dan sebagainya.

Pun demikian dengan isi manuskrip dan prasasti yang juga beragam isi kandungan yang tertulisnya. Aksara-aksara kuna adalah wujud teks yang merupakan kunci pintu untuk membuka pintu pengetahuan nenek moyang pada masa lampau. Dengan mempelajari bentuk-bentuk aksara kuna dan menelisik latar belakang bisa memberi informasi tambahan tentang sejarah negeri ini.

Referensi

- de Casparis, J.G. 1975. *Indonesian Palaeography (A History of Writing in Indonesia from the Beginning to C.A.D. 1500)*. *Handbuch der Orientalistik*. Leiden/Koln.
- Damais, L-Ch. 1952. *Etudes d'Epigraphie Indonesienne: III. Liste des Principales Inscription atees de l'Indonesie*. Edisi ke-XLVI. Paris: BEFEO.
- , 1955. *Epigrafi dan Sejarah Nusantara (Pilihan Karangan)*. Seri Terjemahan Arkeologi No. 3. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional dan EFEO.
- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia.
- Djafar, Hasan. 2010. *Kompleks Percandian Batujaya: Rekonstruksi Sejarah Kebudayaan Daerah Pantai Utara Jawa Barat*. Bandung: Kiblat Buku Utama/EFEO/Puslitbang Arkenas/KITL.
- , 2010. "Prasasti-prasasti Buddhis dari Kompleks Percandian Batujaya (Catatan Pendahuluan)". *Jurnal Sosio e-Kons*, II93: 70-83.
- Hawkes, C. 1954. "Archaeology Theory and Method: Some Suggestions from the Old World". *American Anthropologist* 56(2): 155-168.
- Hodder, I. ed. 1982. *Symbolic and Structural Archaeology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kohl, P. 1991. "Foreword". In I. M. Diakonoff (ed), *Early Antiquity*. Chicago: University of Chicago Press: vii-xxiii.
- Kozok, Uli. 2009. *Surat Batak: Sejarah Perkembangan Tulisan Batak, Berikut Pedoman Menulis Aksara Batak dan Cap Sisingamangaraja XII*. Jakarta: KPG & EFEO.
- Mulyanto, Dede. 2010. *Kapitalisme: Perspektif Sosio-Historis*. Bandung: Ultimus.
- Patterson, Thomas C. 2007. "Social Archeology and Marxist Social Thought". *A Companion to Social Archaeology*. UK: Blackwell Publishing: 67-76.
- Sedyawati, Edi. 1978. *Tarumanagara Penafsiran Budaya: Diskusi Panel Menggali Kembali Sejarah Tarumanagara*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Suryajaya, Martin. 2012. *Materialisme Dialektis: Kajian Tentang Marxisme dan Filsafat Kontemporer*. Yogyakarta: Resist Book.

Sinta Ridwan, lahir di Cirebon, 11 Januari 1985. Mahasiswa Program Pascasarjana Jurusan Arkeologi Peminatan Sejarah, Universitas Indonesia (circa 2019). Lulusan Program Pascasarjana Jurusan Filologi, Universitas Padjadjaran (2008-2011). Pernah mengikuti Joint-Degree Program Doktor Jurusan Filologi Universitas Padjadjaran dan Jurusan Etnolinguistik Université de la Rochelle (2012-2014). Penulis puisi, cerpen, esai, artikel/makalah, dan filolog amatir. Bukunya bertajuk *Berteman dengan Kematian* (Penerbit Ombak, memoir, 2010), *Secangkir Bintang V1.7* (Penerbit Gombang, dokumentasi puisi, 2017), *Perempuan Berkeping Kenangan* (Penerbit Ultimus, dokumentasi cerpen, 2017), dan karya film dokumenter (2019) *Melarung Banyu Kidungan* (upaya menarasikan isi teks dan peranan manuskrip). Minatnya terhadap aksara kuna membuatnya mendirikan Kelas Aksakun (aksara kuna) di Bandung sejak 2009-2013 dan sekarang masih berupaya membuat museum digital peta interaktif aksara-aksara kuna yang ada di manuskrip dan prasasti seluruh Nusantara lewat website Aksakun.org. Sebuah proyek pribadi yang dijalaninya sejak 2011. Memiliki usaha di Cirebon: toko buku *indie* Kiosque Godong Semanggan dan *foodtruck* kopi-kue balok Cikoplok. Selama masa pandemik ini sedang mempersiapkan sebuah novel, kumpulan esai, dan buku kajian filologis.

EDHI SUNARSO: DI ANTARA SUKARNO DAN SOEHARTO

ABSTRAK

Perjalanan kesenian pematung Edhi Sunarso terlihat pada perkembangan medium yang digunakan, dari tanah liat, batu sampai perunggu. Bahkan belakangan menggunakan teknik audiovisual. Ia seorang pemahat sejarah yang berkarya melintasi beberapa periode, dari Orde Lama, Orde Baru, dan sesudahnya. Karyanya menampilkan jiwa zaman selama setengah abad, bahkan seirama dengan sejarah Indonesia baik yang dipimpin oleh Sukarno maupun Soeharto.

Kata kunci: Edhi Sunarso, Sukarno, Soeharto, karya patung

Pendahuluan

Gavrih (1995:151-153) menulis artikel “The Historian as Detective: An Introduction to Historical Methodology”. Ia mengutip pendapat Robert Winks dalam buku *The Historian as Detective* (1969) yang mengatakan “*The historian must collect, interpret and then explain his evidence, by methods which are not greatly different from those techniques employed by the detective, or at least the detective of fiction*”.

Dengan pendekatan tersebut, penulis mencoba menjawab empat pertanyaan: (1) Bagaimana menjelaskan kehidupan awal Edhi Sunarso yang remang-remang sejak kelahirannya sampai menetap di Yogyakarta?; (2) Apa yang terjadi pada diri Edhi Sunarso setelah 5 Oktober 1965 sampai tahun 1966?; (3) Edhi Sunarso berkarya pada masa pemerintahan atau untuk Presiden Sukarno dan Presiden Soeharto. Sebetulnya ia lebih dekat kepada siapa?; dan (4) Di mana keberadaan patung Soeharto karya Edhi Sunarso yang dipesan Probosutedjo tahun 2013?

Dari Orde Lama, Orde Baru, Sampai Era Reformasi

Edhi Sunarso adalah maestro yang merintis pembuatan patung perunggu. Karya yang dihasilkannya menjadi salah satu ikon ibukota Jakarta, yakni patung Selamat Datang di Bundaran Hotel Indonesia. Patung itu dibuat sebagai tanda penyambutan bagi tamu dari luar negeri yang datang melalui Bandar Udara Kemayoran termasuk peserta Asian Games tahun 1962 dan Ganefo tahun 1963. Bahkan menurut Henk Ngantung, monumen itu bukan hanya menyambut atlet Asian Games, tetapi juga menjadi tanda bahwa orang Indonesia siap menyambut masa depannya sendiri (Farid, “Kisah Tiga Patung”, 2012:18).

Keberhasilan ini menyebabkan Bung Karno meminta kembali Edhi Sunarso untuk membuat patung Pembebasan Irian Barat di kawasan Monas Jakarta (1962) dan setelah itu Patung Dirgantara di Pancoran. Patung terakhir ini diilhami oleh keberhasilan Yuri Gagarin mengorbit di ruang angkasa. Presiden Sukarno ingin bangsa ini jaya di udara. Ketiga patung itu memompakan semangat kebangsaan lepas dari penjajahan dan setara dengan bangsa lain di dunia.

Bahkan patung Selamat Datang itu diawali dengan tantangan oleh Bung Karno. Edhi terkejut ketika diminta membuat patung setinggi 9 meter, “jangankan 9 meter, sembilan sentimeter pun saya tidak mampu karena belum pernah membuat patung perunggu”. Bung Karno menukas “Kamu punya rasa bangga berbangsa dan bernegara atau tidak? Apa saya perlu menyuruh seniman asing untuk membuat monumen di dalam negeri sendiri?”

Proses pembuatan patung Dirgantara cukup dramatis melewati pergantian penguasa negara pasca-G30S dan tidak sempat diresmikan. Karena anggarannya seret, tahun 1967, Bung Karno konon menjual mobilnya dan menyerahkan Rp1.750.000,00 untuk meneruskan proyek ini. Menurut penuturan Edhi Sunarso, monumen itu hampir selesai tatkala iringan jenazah mantan Presiden Sukarno lewat di bawahnya pada 22 Juni 1970.

Perjalanan hidup yang penuh kejutan sejak kecil, semasa revolusi dan sampai ibukota Republik Indonesia di Yogyakarta dialami Edhi Sunarso. Pertemuan dengan Hendra Gunawan mengubah jalan hidupnya menjadi seniman. Ia bergabung dalam sanggar Pelukis Rakyat dan setelah tiga tahun baru belajar seni rupa secara formal di perguruan tinggi. Kunjungan ke beberapa negara Eropa Timur dan pendidikan di India mewarnai karya-karya Edhi Sunarso selanjutnya.

Pergantian rezim politik tahun 1965/1966 mewarnai perubahan drastis dalam bidang seni budaya. Tidak ada lagi pembuatan patung-patung monumental yang

menggugah semangat perjuangan di kancah masyarakat dunia. Yang ada hanya keinginan untuk mewujudkan stabilitas nasional dengan mencegah ancaman dari dalam negeri. Maka dibangunlah tugu peringatan, museum, dan monumen yang mengenang keberhasilan militer memadamkan pemberontakan serta mengingatkan bahaya golongan ekstrem kiri dan ekstrem kanan seperti tergambar dalam buku Katherine McGregor *Ketika Sejarah Berseragam: Membongkar Ideologi Militer dalam Menyusun Sejarah Indonesia* (2008).

Edhi Sunarso berperan dalam pembuatan diorama Monas, Museum Satria Mandala, Museum Kesaktian Pancasila di Lubang Buaya, Museum Waspada Purbawisesa, Museum Keprajuritan TMII, Museum Yogya Kembali, Museum PETA Bogor, dll. Edhi Sunarso juga menjadi saksi dan pelaku sejarah perubahan diorama Monas. Diorama “Sukarno di Depan Pengadilan Kolonial” , “Lahirnya Pancasila Tanggal 1 Juni 1945”, “Dekrit Presiden 1959”, dan “Ganefo 1963”, yang ada pada rancangan tahun 1964 dihilangkan pada tahun 1970 diganti antara lain dengan diorama “Kesaktian Pancasila”.

Diorama Supersemar itu dibuat pada tahun 1976 dengan melakukan rekonstruksi terlebih dahulu di Jalan Agus Salim, rumah Soeharto tahun 1965. Rekonstruksi itu dihadiri sendiri oleh Presiden Soeharto, Jenderal Amir Machmud, Jenderal Jusuf, dan Brigadir Jendral Nugroho Notosusanto. Terjadi diskusi apakah Soeharto dalam peristiwa digambarkan memakai seragam lengkap tentara atau memakai piyama. Kalau memakai seragam tampaknya itu kurang masuk akal karena diberitakan bahwa pada 11 Maret 1966 Soeharto tidak menghadiri sidang kabinet gara-gara sakit. Sebaliknya kalau memakai piyama tampaknya kurang berwibawa. Namun, pada akhirnya digambarkan Soeharto sedang terbaring di tempat tidur, sedangkan tiga orang Jenderal duduk di kursi di samping ranjang. Ini untuk memperlihatkan kepasifan Soeharto (McGregor, 2002:117) bahwa sebetulnya ia tidak berniat apalagi bernafsu untuk mengambil kekuasaan.

Tentu hal ini akan terbantah bila masyarakat mengetahui apa yang terjadi pada 6 Maret 1966 seperti diceritakan dalam biografi Hasjim Ning dan Alamsjah Ratu Prawiranegara. Pengusaha yang dekat dengan Bung Karno, Dasaat dan Hasjim Ning diutus (dengan membawa surat dari Suharto) untuk menemui Presiden Sukarno di Istana Bogor, meminta agar BK menyerahkan pemerintahan kepada Suharto. Sukarno marah dan sempat melempar asbak, “Kamu sudah pro-Suharto.”

Pada 11 Maret 1977 rencananya Presiden Suharto akan meninjau atau meresmikan diorama tersebut. Namun, malam sebelumnya hujan lebat turun

di Jakarta, daerah Monas kebanjiran, tinggi air di sekitar diorama 30 cm. Acara resmi itu ditunda selama sepekan. Menurut klenik, Bung Karno menangis dari dalam makamnya sehingga air pun mengucur deras dari atas langit.

Bagaimana perasaan Edhi Sunarso ketika mengerjakan diorama ini. “Hingga proyeknya yang terakhir selesai tahun 1990-an, ia tidak mendapatkan kebebasan berekspresi dalam karya-karyanya dan bahwa mereka yang menugasinya biasanya menghendaki diorama dibuat sesuai dengan selera mereka. Pusat Sejarah ABRI dan Nugroho khususnya (yang hidup sampai tahun 1985) memegang peran yang penting dalam mengawasi dan menyetujui gambar-gambar diorama” (McGregor, 2008:23-24).

Dalam buku *Meniti Jalan Pembebasan* (2010:145) terlihat gambar diorama yang berbeda yang dibuat Edhi Sunarso. Pada diorama di Museum Pancasila Sakti yang dikerjakan tahun 1997 penyerahan Supersemar itu dilakukan di Istana Bogor. Sukarno menyerahkannya kepada salah seorang dari tiga Jenderal yang diutus Soeharto. Turut menyaksikan Hartini Sukarno serta tiga orang lainnya (tiga Waperdam?). Berarti Supersemar itu betul-betul ada.

Dalam peluncuran buku biografi Edhi Sunarso *Meniti Jalan Pembebasan* di Yogyakarta, 7 Oktober 2010, penulis menanyakan langsung apakah sang maestro ini terpaksa atau tertekan dalam membuat diorama Orde Baru itu? Edhi Sunarso menjawab “pekerjaan itu memang membosankan dan menyita waktu serta tidak memberi kesempatan kepada seniman untuk berkreasi”. Ia tidak mau menghujat Orde Baru dengan kata-kata. Walau kegundahan hati tergambar dalam karya Edhi Sunarso tahun 2010 “Wajah Terakhir Putra Fajar” yang ditempatkan di depan kampus ISI Yogyakarta. Terlihat siluet wajah Bung Karno, kakinya terkunci, hatinya membesar (sakit), mulut dan telinga diberi jeruji. Edhi Sunarso bukan saja seniman patung Indonesia yang terkemuka, tetapi melalui karya-karyanya terlihat jiwa zaman pada dua kepresidenan.

Tahun Gelap 1965-1966

Tahun 1965-1966 merupakan tahun yang gelap dalam biografi Edhi Sunarso. Ia pulang ke Yogyakarta dari Jakarta pada 3 Oktober 1965. Menurut pengakuannya ia berada di Istana Negara pada 1 Oktober 1965 untuk membicarakan kelanjutan patung Dirgantara. Ia tidak sempat bertemu Presiden Sukarno. Pada 1 Oktober 1965 memang Presiden Sukarno sudah berangkat dari kediamannya di Wisma Yaso menuju Istana, tetapi sebelum sampai ke sana sudah berbelok arah karena

terjadi sesuatu yang mencurigakan di jalan menuju Istana. Bung Karno pada akhirnya menuju ke Pangkalan Angkatan Udara Halim Perdanakusuma.

Apakah Edhi Sunarso seniman patung atas pesanan Bung Karno dan bahkan Presiden sendiri datang ke studionya di Jalan Kaliurang, Yogyakarta ditangkap atau ditahan pasca-G30S? Menurut putra-putrinya, ayahnya tidak ditahan. Akan tetapi, apakah ia dikenai wajib lapor? Penulis memperoleh informasi bahwa Surat Keterangan Bebas G30S untuk Edhi Sunarso baru dikeluarkan tahun 1967, sedangkan untuk istrinya tahun 1988. Tentu informasi perlu diverifikasi lagi karena saya belum melihat dokumennya. Apakah bisa ditafsirkan bahwa Edhi Sunarso semacam “disandera” agar ia mau mengerjakan proyek rezim Orde Baru seperti pengerjaan diorama dan patung untuk museum?

Apakah ia anggota Lekra? Ia memang pernah bergabung dengan Sanggar Pelukis Rakyat yang dipimpin Hendra Gunawan. Akan tetapi, menurut Thamrin (2008:109) Edhi Sunarso bukan anggota Lekra.

Menurut Edhi Sunarso, peristiwa G30S membawa dampak tertundanya pembuatan patung Dirgantara. Dengan memberatkan hati ia menghentikan sementara proyek tersebut. Di masa vakum proyek tersebut, ia mempunyai kesempatan untuk berekspresi. Ia memilih mengerjakan karya-karya pribadi yang bersifat figuratif simbolik. Patung-patungnya yang bercorak figuratif digubah dengan pendekatan deformasi, beberapa bagian mengalami distorsi. Ia ingin memuaskan jiwanya melalui bentuk-bentuk yang bebas. Bukankah dalam waktu yang lama ia mengerjakan bentuk yang tertib, sesuai ukuran atau proporsi. Dalam melukis, ia bertolak dari *humanities*, kemanusiaan, yang menjadi dasar pijak untuk menemukan pribadi, kepribadian, dan gaya pribadi. Menurut Edhi Sunarso, “Saya secara sadar tidak pernah secara sengaja mengejar isme tertentu, karena menurut pandangan saya, jika mengejar isme tertentu akan membelenggu keberanian dan kebebasan kreatif”.

Jebakan Sejarah Lisan

Kalau tidak ada arsip tertulis, sejarah lisan menjadi penting. Namun, yang perlu diperhatikan dalam sejarah lisan terdapat kelemahan karena pelaku yang diwawancarai memiliki “kesempatan kedua”. Sang pelaku memiliki kesempatan ketika bercerita beberapa tahun setelah kejadian, untuk melebih-lebihkan perannya dan menghilangkan atau minimal mengurani kesalahannya. Ditambah pula dengan faktor usia yang menyebabkan banyak hal yang sudah dilupakan. Jadi,

wawancara itu harus dibandingkan dengan dokumen tertulis atau dicek silang kepada pelaku lain yang sezaman. Kisah dari kelahirannya tahun 1932 sampai tahun 1950 ketika berada di Yogyakarta merupakan narasi “sepihak”, seperti yang dituturkan oleh Edhi Sunarso. Memang ia telah berupaya melakukan “napak tilas” tempat-tempat bersejarah dalam kehidupannya, tetapi tidak ada kesaksian atau pengakuan dari orang-orang sezaman. Periode terang itu dimulai di Yogyakarta sejak ia kuliah di ASRI.

Angka tahun memang rentan keliru bila seseorang diwawancarai saat berusia lanjut. Edhi Sunarso telah memulai proyek patung Dirgantara sejak tahun 1963. Ia mengatakan bertemu dengan Presiden Sukarno di paviliun Istana Bogor, Februari 1970. Kemungkinan itu awal 1967 karena tahun 1970 Sukarno sudah ditahan di Wisma Yaso dan sulit ditemui orang kecuali anak-anaknya. Saya juga menyangsikan kisah yang dramatis, Edhi Sunarso sedang berada di atas patung Dirgantara ketika iringan jenazah Sukarno lewat pada 22 Juni 1970 menuju Bandara Halim Perdanakusuma. Demikian pula ceritanya naik jip ke Blitar untuk menghadiri pemakaman Bung Karno.

Museum Soeharto di Kemusuk

Pada Minggu, 15 September 2013 penulis menjadi pembicara dalam pengusulan Ir. Suratin sebagai pahlawan nasional di Yogyakarta. Karena jadwal pesawat untuk kembali ke Jakarta baru sore hari, siangnya se usai seminar, panitia menawari berkunjung ke Museum Soeharto yang berada di Kemusuk. Museum itu baru diresmikan pada 8 Juni 2013 bertepatan dari hari ulang tahun Soeharto. Di dalam pemberitaan di beberapa situs disebutkan patung Soeharto yang berada di museum ini adalah karya Edhi Santoso. Ketika berkunjung ke sana, tercantum bahwa itu buatan Suhartono yang merupakan mahasiswa Edhi Sunarso di ASRI Yogyakarta. Jadi, patung Soeharto setinggi 3,5 meter berpakaian militer Jenderal besar (lima bintang) yang terdapat di halaman museum itu sebetulnya karya siapa?

Penulis menanyakan kepada Djoko Utomo (mantan Kepala ANRI) yang kemudian menjadi konsultan pembangunan Museum Soeharto. Menurut dia, patung Soeharto dipesan oleh Probosutedjo kepada Edhi Sunarso. Akan tetapi, karena patung itu dianggap tidak mirip oleh Probosutedjo, ia memesan lagi patung serupa kepada Suhartono, pematung yang tinggal di Jakarta Selatan. Patung karya Suhartono itu yang ditempatkan di Museum Kemusuk.

Suhartono yang berasal dari Jember, lulus dari sekolah guru agama (SGA) masuk ASRI Yogyakarta dan menjadi mahasiswa Edhi Sunarso. Ia terlibat dalam pembuatan diorama Lubang Buaya.

Hal ini dikonfirmasi kepada Titiana Irawani, putri Edhi Sunarso yang mengarahkan penulis kepada adiknya, Satya Rasa (Satya yang menemani Edhi Sunarso dalam pembicaraan pemesanan patung Soeharto). Menurut Satya, tidak tepat keterangan Djoko Utomo. Memang Probosutedjo sudah memesan jauh-jauh hari patung Soeharto kepada Suhartono. Namun, dua bulan sebelum peresmian Museum Kemusuk, Probosutedjo mendengar bahwa Edhi Sunarso sedang membuat patung Tien Soeharto yang dipesan oleh Museum Purna Bhakti Pertiwi TMII Jakarta. Probo menemui Edhi Sunarso di studionya dan melihat patung Tien Soeharto tersebut.

Mungkin yang dilihat oleh Probosutedjo adalah master patung tersebut. Karena patung Tien Soeharto yang sudah jadi telah diserahkan ke rumah Soeharto di Cendana tahun 2002 dan selanjutnya ditempatkan di Museum Purna Bhakti Pertiwi TMII Jakarta (Sunarso, 2010:290). Mengapa Edhi Sunarso mau membuat patung Tien Soeharto? Penulis memperoleh keterangan dari Dr. Baskara Wardaya yang pernah mewawancarai Edhi Sunarso mengenai hal ini. Jawaban Edhi Sunarso, "Saya seorang seniman. Saya akan kerjakan apa saja yang kiranya baik dari segi seni".

Karena tertarik dengan patung tersebut, Probo memesan patung Soeharto kepada Edhi Sunarso. Edhi mengatakan bahwa tidak cukup waktu dua bulan untuk menyelesaikan. Mungkin baru fibernya yang diserahkan waktu peresmian dan patung perunggunya diselesaikan setelah itu. Namun, karena peresmian Museum itu mundur dari 1 Maret 2013 menjadi 8 Juni 2013, patung Soeharto karya Edhi Sunarso itu bisa diselesaikan.

Sebuah media menyebutkan ada tiga patung Soeharto di Museum Kemusuk, yaitu patung berdiri 3,5 meter di halaman museum, sebuah patung lain berukuran 2 meter (karya Edhi Sunarso), dan patung setengah badan dalam posisi memberi hormat. Ketika penulis tanyakan kepada Djoko Utomo, hanya ada dua patung di Museum Kemusuk, yaitu patung besar 3,5 meter dan patung setengah badan. Keduanya karya Suhartono.

Lantas di mana patung Soeharto buatan Edhi Sunarso? Di rumah Winoto Suwito (mantan lurah Argomulyo) di Kemusuk, ujar Djoko Utomo. Namun, setelah mengecek lagi kepada anak Winoto diklarifikasi bahwa patung Tien Soeharto dan patung Soeharto karya Edhi Sunarso sudah dikirimkan ke TMII.

Tempo memberitakan bahwa patung Soeharto karya Edhi Sunarso batal dipasang di Kemusuk lalu dipindahkan ke Cendana. Jadi, sebetulnya patung Soeharto karya Edhi Sunarso berada di mana? Kalau masternya ada di Griya Seni Kustijah Yogyakarta. Akankah keberadaan patung tersebut mirip keberadaan Supersemar yang otentik? Saya melihat foto-foto Museum Purna Bhakti Pertiwi TMII. Di situ tampak patung Tien Soeharto setengah badan, tetapi tidak terlihat patung Soeharto di dalam foto-foto.

Pertanyaan terakhir, apakah Edhi Sunarso lebih dekat kepada Sukarno atau Soeharto? Dari penjelasan panjang lebar di atas sebetulnya sudah terdapat jawabannya.

Terima kasih kepada beberapa orang yang telah menjawab pertanyaan penulis baik melalui WA, email, maupun telepon: Titiana Irawani Sunarso, Satya Rasa Sunarso, Djoko Utomo, Hersri Setiawan, Dolorosa Sinaga, Grace Samboh, Martin Aleida, Tejabayu Sudjojono, dan Baskara Wardaya.



Gambar 1 Master patung Soeharto berbahan resin yang dikerjakan oleh Edhi Sunarso di Griya Kustijah Yogyakarta.



Gambar 2 Patung Soeharto yang dipasang di Museum Soeharto karya Suhartono



Gambar 3 Edhi Sunarso, "Potret Wajah Terakhir Putra Fajar" yang dipasang di kampus ISI Yogyakarta.

Referensi

- Farid, Hilmar. 2012. *Kisah Tiga Patung*. Jakarta: Indonesia Berdikari.
- Gavriș, Michel J. Arrato. 1995. "The Historian as Detective: An Introduction to Historical Methodology". *Social Education*, No. 59/3: 151-153, National Council for the Social Studies.
- Mc Gregor, Katharine. 2008. *Ketika Sejarah Berseragam: Membongkar Ideologi Militer dalam Menyusun Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: Syarikat.
- Navis, A.A. 1986. *Otobiografi Hasjim Ning Seperti Diturunkan kepada AA Navis, Pasang Surut Pengusaha Pejuang*. Jakarta: Grafiti Pers.
- Parikesit, Suparwan G. dan Krisna Sempurnadjaja. 1995. *Alamsyah Ratu Pawiranegara, Perjalanan Hidup Seorang Anak Yatim Piatu*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Susanto, Mikke (Ed.). 2010. *Edhi Sunarso, Seniman Pejuang*. Yogyakarta: Hasta Kreatifa Manunggal.
- Tamrin, Misbach. 2008. *Amrus Natalysya dan Bumi Tarung*. Bogor: Amnat Studio.
- Wisetrotomo, Suwarno (Ed.). 2010. *Meniti Jalan Pembebasan, Sebuah Otobiografi oleh Edhi Sunarso Pematung Yogyakarta*. Jakarta: Hasta Kreatifa Manunggal.
- Winks, Robin. 1969. *The Historian as Detective*. New York: Harper and Row Publishers.

Prof. Dr. Asvi Warman Adam adalah profesor riset bidang sejarah sosial politik LIPI. Lahir di Bukittinggi 8 Oktober 1954. Lulus doktor sejarah dari Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales (EHESS) Paris tahun 1990.

SENI DAN PROBLEM DENASIONALISASI

ABSTRAK

Seandainya ada alasan yang dianggap mendasar ketika seni seyogianya layak diperhitungkan di sepanjang sejarah peradaban, di antaranya adalah dikarenakan potensi dayanya yang diyakini mampu berperan sebagai agen pencerahan. Pencerahan sebagaimana dimaksud baik dalam konteks personal maupun komunal, misalnya berkelindan dengan domain kebangsaan, terutama melalui pelbagai representasi konstruksi dan reproduksi wacana yang diperankan. Namun, fakta otentiknya adalah tidak selama demikian halnya. Seni acapkali, meski juga kerap tidak disadari, justru menjelma di posisi dan peran yang sebaliknya, yakni menjadi agen bagi denasionalisasi bagi diri bangsanya. Dalam konteks Indonesia, misalnya, fenomena itu dapat diverifikasi dalam historiografi yang berbasiskan baik praktik wacana maupun wacana praktik yang selama ini ada. Di kedua ranah itu, betapa problem denasionalisasi itu memanifesto mencolok dalam wujud di antaranya betapa nilai-nilai yang melandasi dan diperjuangkan melalui seni di bangsa ini, adalah bukan nilai-nilai “otentik” kulturasi diri, melainkan sebaliknya yang berasal dari luar diri. Nilai-nilai dari luar diri sebagaimana dimaksud, terutama adalah yang berasal dari Barat yang datang belakangan, yang kemudian menggantikan nilai-nilai partikularitas diri yang telah dimiliki sangat lama, tetapi kemudian tiba dianggap usang. Fenomena ini telah menghadirkan dampak semakin pudarnya identitas seni dan estetika keindonesiaan karena telah digantikan dari Barat yang lebih hegemonik-dominan. Inilah kiranya salah satu problem terberat yang telah, sedang, dan tampaknya masih akan terus diidap oleh bangsa ini, sebagaimana memang tipikal arkaiknya sebagai bangsa bekas jajahan atau postkolonial. Kajian ini hendak menyoal seputar persoalan keprihatinan ini, beserta menyajikan tawaran outlet alternatifnya. Yakni, terutama berupa pentingnya upaya restorasi seni dan estetika keindonesiaan yang pernah dimiliki oleh bangsa ini, sebagai *counter hegemony* nilai-nilai seni dari luar diri, sebagai basis pijakan pelbagai praksis berkesenian dan berkebudayaan di kemudian hari.

Kata kunci: seni, hegemoni postkolonial, denasionalisasi

Pendahuluan

Mendiskusikan perihal teks nasionalisme, ketika dipertautkan dengan ranah seni, laksana jauh panggang dari api. Betapa tidak, nasionalisme terutama dalam stereotipe kanoniknya yang sebagian masih dalam iman alam modernitas, tipikalnya adalah senantiasa terhubung dengan narasi agung (*grand naration*) yang bukan hanya serba formal dan berat, melainkan juga *rigorous* yang mempunyai keketatan serius dalam pemaknaan. Ia, nasionalisme itu, lazimnya ditempatkan dalam kerangka yang dianggap amat serius, bahkan sakral-ideologis (Nagel, 1971; Ortega, 2017), misalnya terkait dengan narasi konstitusi, lambang, dasar, bahasa negara, dan yang lainnya yang semakna.

Sementara itu, seni secara relatif acapkali berada di kutub oposisi atau yang di sebaliknya, sebagai sesuatu yang tafsir klasik sosiologisnya, alih-alih sebagai dunia yang dianggap serius dan berat adanya, bahkan cenderung dimaknai sebagai domain yang sifatnya main-main (*playfull*) belaka (Schiller, 2004:1; Craig, 2010:134). Apalagi di tengah belantara alam modernitas yang gebu dengusnya demikian memuja dan menempatkan hitung-hitungan citra eksistensial yang fisik-material sebagai nabinya, menyoal seni sebagai sesuatu yang amat berharga, adalah sebagai sebetuk kegenitan murahan atau suatu yang *trivial*, sia-sia (Sugiharto, 2013).

Oleh karena itu, manakala diktum nasionalisme ketemu dengan ranah seni, konotasi potensi asosiasi terjauhnya kiranya hanya sebatas berkelindan dengan sesuatu yang skalanya amat terbatas dan minimalitas. Misalnya menyangkut sosok W.R. Supratman sebagai pencipta lagu kebangsaan “Indonesia Raya” dalam konteks kaitannya seni musik. Hal itu pun tidak pernah menempatkan musisi penciptanya W.R. Supratman, meski ditetapkan sebagai pahlawan nasional dengan Bintang Maha Putera Utama tahun 1971 (Said & Wulandari, 1995), relatif setara dengan para pahlawan bangsa lainnya. Buktinya, meski hari kelahirannya, yakni 9 Maret 1903 (meski hal ini kontroversi sebab ada yang menyebutnya 19 Maret) ditetapkan sebagai hari musik nasional, tetapi di tiap tanggal itu, nyaris tidak ada sama sekali kekhidmadan “bebunyian batin” bangsa ini dalam memperingatinya, sebagaimana halnya pahlawan-pahlawan bangsa yang lainnya di luar domain seni yang selalu tampak demikian *flourist* dengan segala kehirukpikukan euforia *fiesta*-nya.

Setali tiga uang kiranya, dengan yang ada di seluruh khazanah seni yang lainnya, tidak luput pula di seni rupa. Historiografi nasionalisme bangsa ini juga tidak pernah percaya diri untuk mencatat dan sekaligus menempatkan nomenklatur seni rupa dalam kronik arus putaran wacana yang penting terkaitnya.

Untuk sekadar dijadikan refleksi misalnya, terkait dengan eksistensi Bendera Merah Putih manakala itu bisa dimaknai sebagai salah satu karya *visual art* yang bisa dikatakan paling estetik yang pernah dimiliki oleh bangsa ini. Perihal Bendera Merah Putih sebagai adikara luhung bangsa itu, sampai saat ini nyaris tidak ada informasi yang memadai, misalnya terkait dengan risalah asal-usul pembuatnya (baca: senimannya), yang konon risalahnya digali dari *local wisdom/genius* Kerajaan Majapahit pada abad ke-13, sebagaimana yang disampaikan Moh. Yamin dalam *Sapta Parwa Tata Negara Keradjaan Madjapahit* (Suryanegara, 2014:534).

Dramaturgi perihal epos kepahlawanan dan nasionalisme terutama dalam kelindannya dengan dunia seni yang telanjur dipeluk dan diimani oleh bangsa secara cenderung peyoratif tersebut, verifikasi berikutnya bisa ditelisik dari salah satu monumennya yang ada di Taman Makam Pahlawan Kalibata di Jakarta. Jika tanah pekuburan itu dibongkar misalnya, niscaya tidak akan pernah ditemukan satu pun jasad seniman di dalamnya sebab dalam kuburan itu hampir semua (90%) adalah berisi jasad serdadu atau tentara, persis sebagaimana kesaksian temuan sejarawan LIPI, Asvi Marwam Adam (2005:266), berikut ini.

The majority national heroes are military personil. The Heroes Cemetery in Kalibata, Jakarta, is 'home' to the graves of some 7,000 heroes; 6,000 military and 1,000 civilian heroes. Of the 6,000 military heroes buried in Kalibata, 5,000 were from the Army, with the remaining 1,000 from Navy, Air Force and Police collectively.

Dari data itu, betapa ditunjukkan dengan amat telanjang, bahwa selama ini pemaknaan perihal epos nasionalisme khususnya terkait dengan diktum kepahlawanan, sejatinya telah direduksi amat distorsif habis-habisan. Bangsa ini betapa diajari untuk melafazkan, bahwa yang namanya pahlawan adalah: “mereka yang —jika dan hanya jika—matinya mendekap senapan atau menggenggam bayonet tajam”.

Dalam kaitan ini pula, karenanya pelbagai fenomena historis yang ada dalam dunia seni berikut sosok seniman yang terlibat di dalamnya, seheroik apa pun karyanya, tidak akan pernah dicatat sebagai bagian kronik nasionalisme yang penting bagi sebuah bangsa. Raden Saleh syarif Bustaman, sang maestro sekaligus Bapak Seni Rupa Modern Indonesia misalnya, yang pada tahun 1857 telah demikian amat heroiknya berkarya lukisan berjudul “Penangkapan Diponegoro” (*Gevangenname van Prins Diponegoro*), sebagai sebetuk antitesis atau perlawanan terhadap karya lukisan serupa sebelumnya yang dibuat oleh seniman Belanda *Nicolaas Pieneman* pada tahun 1835 dengan judul “Penyerahan Diponegoro kepada Jenderal de Kock”, sama sekali juga tak pernah dicatat sebagai bagian penting dari kronik wacana nasionalisme dalam historiografi Indonesia.

Nasib yang sama kiranya juga dialami oleh generasi penerusnya. Sebut misalnya adalah sosok Sudjojono dengan segala epos jiwa nasionalismenya. Sebagaimana diketahui, Sudjojono pada tahun 1938 mendirikan lembaga Persatoean Ahli-ahli Gambar Indonesia (Persagi), yang tujuannya untuk membangun kesadaran nasional, di antaranya lewat seni lukis tentunya (Bustam, 2006). Hal itu dilakukan Sudjojono sebagai sebetuk kritik dan perlawanan terhadap hegemoni aliran *Mooi Indië*, yang sama sekali tidak merefleksikan penderitaan bangsa Indonesia yang kala itu di bawah kolonialisasi. Seni atau lukisan yang baik dalam pandangan Sudjojono (2017), mestinya mampu menjelma menjadi apa yang diistilahkan sebagai *jiwa kètok*, atau kaca benggala yang merefleksikan otentisitas pelbagai persoalan masyarakatnya, termasuk masyarakat kolonial di zamannya. Namun apa lacur, karena Sudjojono adalah bukan seorang serdadu atau tentara, karenanya seheroik apa pun jalan pembelaan terhadap nasib bangsanya melalui kesenian yang dilakukan dulu ketika masa penjajahan, tak pernah dilukis menjadi bagian risalah kronik kepahlawanan yang layak diperhitungkan.

Fenomena keprihatinan tersebut kiranya dapat diperluas dan diperpanjang daftarnya, untuk sekali lagi menegaskan, betapa seni dengan segala narasi besarnya dalam konteks koneksitasnya dengan diskursus wacana nasionalisme bangsa, nasibnya laksana “lumut pada lokan atau kersik pada karang”, sebagaimana satir-liris Goenawan Mohamad (1973) *Pada Sebuah Kapal: Interlude*. Untuk mengatakan dalam ungkapan lain, bahwa diskursus kesenian adalah tidak lebih dari sebetuk kesia-siaan. Dunia seni secara eksistensial, adalah dunia yang telah dinegasikan, di-*liyan*-kan (*the othering*) dalam semesta kronik nasionalisme dan kepahlawanan keindonesiaan.

Fenomena itu menjadi agak lain konstruksi nalarnya dan sedikit menyisakan binar harapan pencerahan, ketika waktu dan zaman kemudian beringsut ke era pasca/postmodern, yang memang sebagai antitesis modernitas. Yang salah satu spiritnya demikian kukuh menawarkan alternatif horizon yang relatif lebih arif dalam memaknai kebudayaan yang mestinya seperti apa secara ideal didialektikakan, yang salah satunya mempromosikan elan kesetaraan, menjadikan seni mempunyai peluang eksistensial yang setara dengan entitas apa pun lainnya. Sebagaimana diketahui, *zeitgeist* postmodern sebagai sebetuk antitesis dari modernitas (Delanty, 2000), lahir dari semangat untuk memaknai dan menempatkan segala fenomena kebudayaan itu sedekat mungkin dengan domain naturalitas partikular yang plural (Foster, 1985), sebagai sebetuk perlawanan atas pelbagai kanon hegemonik sebagaimana tipikal alam modernitas yang mengafirmasi buta prinsip universalitas yang singular (Szpociński, 2006).

Postmodernitas mengandaikan bahwa keyakinan akan kebenaran teks kebudayaan itu diidealkan dalam kerangka ruang, yang bukan harus selalu berkonotasikan kanonik, serius, berat, apalagi sakral-ideologis, melainkan lebih pada hal-hal sebaliknya, berada dalam formasi hidup yang sifatnya biasa saja, narasi kecil, bahkan bisa jadi yang dianggap sebagai yang main-main, sebagaimana yang ada dalam dunia seni misalnya. Dalam konteks wacana historiografi, terminologi postmodern yang seperti itu, mengafirmasi semangat baru yang diistilahkan sebagai *the history of everyday life* (Landau, 2006; Ludtke, 2018), atau yang juga familiar disebut sebagai *petite historie* (Anwar, 2010) yang sifatnya *micro history* (Magnússon & Szijártó, 2013).

Dalam bingkai optik yang terakhir inilah, kemudian seni kebermaknaannya diimajikan ideal secara signifikan, tidak lagi direduksi semata-mata sebagai hiburan atau *klangênan*, tetapi juga sebagai bagian dari sistem tanda bahasa sama potensialnya membangun apa yang diistilahkan kesadaran bagi masyarakat pemeluknya. Jika diktum kesadaran itu kemudian ditempatkan dalam kerangka kehidupan bermasyarakat dan berbangsa misalnya, konotasi yang ada adalah betapa entitas seni itu bersama-sama dengan yang lainnya, diandaikan sebagai bagian dari pilar penting bagi segala proses pembangunan jiwa kebangsaan. Seni sebagai bagian jalan keindonesiaan.

Yang menjadi catatan persoalan kemudian adalah ketika ternyata dalam realitas praksisnya, betapa historiografi seni Indonesia pada umumnya, termasuk juga seni rupanya, menunjukkan fakta yang berkebalikan adanya. Ketika berada dalam alam dan iklim yang potensial seperti itu, keberadaan seni ternyata juga tidak beringsut secara berarti. Fakta menunjukkan seni ternyata bahkan justru, tanpa disadari, telah menjadi bagian persoalan atau problem yang dapat diistilahkan sebagai “denasionalisasi” atau “deindonesianisasi” itu sendiri.

Hal ini dengan mudah diverifikasi, misalnya dalam manifesto representasi entitas historiografi seni Indonesia, yang secara eksistensial komprehensif tampak amat kuat, berada di bawah bayang-bayang belunggu hegemoni pelbagai sistem nilai dan ideologi yang berasal dari luar diri, terutama dari Barat yang dianggap universal, sebagai bagian dari sebetuk persoalan sindrom klasik bangsa postkolonial.

Konsekuensi kulturasi sebagai bangsa bekas jajahan yang telanjur mengidap mental *underdog inlander* akut (Rais, 2008; Sudjito, 2014) sehingga segala hal yang berbau dan berasal dari Barat, baik di tingkat sistem *ideofact*, *sociofact*, maupun *artifact* kerap dimaknai sebagai sesuatu yang lebih baik dan berharga, jika

dibandingkan dengan yang berasal dari dalam kebudayaan diri di sisi sebaliknya. Persoalan kulturasi seperti ini dengan jelas menggambarkan betapa bangsa ini sejatinya masih menidap penyakit keterjajahan, yang dalam studi postkolonial diistilahkan sebagai *symptom of colonial mentality* (Nnam, 2007; David, 2013; Decena, Ashley, 2014; Belton, 2014; Rafael, 2015). Problem postkolonial akhirnya melanggengkan mental inferior (Sharp, 2008; Nayar, 2015) pada bangsa bekas jajahan, ketika berjumpa dengan peradaban Barat yang terlanjur dianggap lebih superior.

Pelbagai problem postkolonialias yang juga maknanya adalah sebetulnya persoalan denasionalitas, terutama yang mewajah tegas dalam gurat nadi seni yang ada dan dimiliki oleh bangsa ini, kiranya merupakan satu persoalan yang amat krusial dalam proses keindonesiaan, dari sejak dulu, kini, bahkan sampai nanti. Tulisan ini, dengan segala keterbatasan yang ada, fokus elaborasi dialektisnya hendak dihajatkan ke arah pemahaman di sana.

Teori dan Metodologi

Landasan teoretis (objek formal) utama kajian ini adalah perspektif postkolonial, yang terutama disandarkan pada konsep dari tiga tokoh pemikir utamanya, yakni Said (1979), Bhabha (1994; 1995), dan Spivak (1988a, 1988b), sering ketiganya disebut sebagai *the holy trinity of colonial discourse analysis* (Young, 1995:163). Adapun substansi perspektif postkolonial adalah sebagai sebetulnya strategi kritis untuk mengkaji fenomena kolonialisme budaya secara hegemonik dengan segala narasi besarnya (termasuk yang ada di teks seni rupa) oleh Barat terhadap bangsa-bangsa Timur (termasuk Indonesia) yang terjadi sesudah era kolonialisme fisik, beserta strategi alternatif jalan keluarnya.

Dari sisi metode kajian ini termasuk dalam kategori kualitatif/naturalistik (Lapan, Quartaroli, & Riemer, 2011), khususnya dengan pendekatan adalah hermeneutik, yang berpusat pada aktivitas penafsiran (Bulhof, 2012), terhadap objek material, yang dalam konteks ini adalah pelbagai fenomena historiografi seni rupa Indonesia. Terkait dengan hal tersebut, penelitian ini juga bersinggungan dengan pendekatan historis, khususnya model “sejarah pemikiran” (*history of thought*) (Finocchiaro, 2002; Kuntowijoyo, 2003;), untuk mengkaji kompleksitas persoalan hegemoni postkolonial yang terdapat dalam representasi seni rupa Indonesia sebagaimana dimaksud.

Hasil dan Pembahasan

Mengimajikan Keindonesiaan: Dalam Tatapan Seni

Meskipun antropolog Anderson (2006), memaknai nasionalisme dan kebangsaan itu sebagai “sesuatu yang terbayang” (*imagined*), yang niscaya adalah ia bukan imajiner keberadaannya dan melampaui dari itu adalah, ia sebagai sebetuk kebutuhan yang sama sekalai tidak bisa dihindarkan. Terminologi nasionalisme adalah bagian dari salah satu diskursus paling penting dan krusial meskipun pada era global yang menjadikan semesta dunia seolah *borderless* sekali pun (Slocum-Bradley, 2016) dikarenakan terutama ada kaitannya dengan apa yang diistilahkan dengan persoalan “rasa identitas” di dalamnya.

Dalam perspektif kultural, identitas adalah sebuah konsep penting, baik dalam kaitannya dengan individu maupun masyarakat (Poole, 2012; Zhuojun & Hualing, 2014) karena ia akan menjadi penanda penting yang membedakan dengan entitas yang lainnya (Gilroy, 1997). Karenanya, tidak mengherankan manakala identitas selalu menjadi topik krusial dan utama, yang selalu diperjuangkan dan diperebutkan di sepanjang sejarah peradaban yang ada (DeVereaux & Griffin, 2016), melalui seluruh sistem pranata yang ada, termasuk salah satunya melalui ranah seni tentunya.

Pemahaman tentang pentingnya seni dalam konteks identitas dan nasionalisme ini, kiranya dapat dianalogikan dengan konteks pentingnya bahasa bagi sebuah bangsa, sebagaimana kerap disampaikan dalam ungkapan “bahasa menunjukkan bangsa” (Munysi, 2005). Kata bahasa, dalam hal ini, bisa diganti dengan seni tentunya. Artinya, konstruksi identitas dan nasionalisme keindonesiaan seperti apa, tentunya dapat diandaikan bisa diperiksa di antaranya dari refleksi entitas seninya.

Ketika membincang perihal identitas, filsof eksistensialis Heidegger (1996:195) sejak awal mengingatkan tentang pentingnya mengencangkan pemahaman, bahwa keberadaannya bukan sebagai sesuatu yang telah jadi dan selesai, melainkan lebih tepat sebagai “proses menjadi” (*mode of existence/mode of being*), dan karenanya terus memerlukan pengupayaan tiada pernah henti. Dari pelukisan seperti itulah, karenanya fenomena konstruksi politik identitas sebuah masyarakat atau bangsa, medan dan arenanya sebagaimana ditamsilkan Hall (2003) laksana sebuah teater pertarungan (*theatre of struggle*) atau teater konflik (*theater of conflict*) yang tidak akan pernah kunjung selesai.

Oleh karena itu, identitas itu tidak pernah tepat dikatakan lahir, tetapi hadir yang secara terus-menerus berada dalam proses formasi sebagai *historical being* (Geertsema, 2018). Dalam konteks proses *historical being* tersebut, karenanya dalam politik identitas, selalu mengandaikan tenunan jalinan antara tiga dimensi momentum krusial waktu dalam lintasan moment peradaban, yakni “masa lalu, masa kini, dan masa depan”. “*Ein Ereignis-und Wirkungszusammenhang der sich durch Vergangenheit, Gegenwart, und Zukunft hindurch zieht*”, demikian kata-kata Heidegger lewat *Sein und Zeit* (1927) (dalam Dhakidae, 2008:xxxii).

Ketika berbincang perihal entitas masa lalu itu, pemahaman tentang pentingnya *local wisdom/genius*, dalam segala bidang termasuk seni misalnya, kiranya menjadi keniscayaan yang tidak terelakkan. Arti *local genius* yang oleh Anderson (2006:10) sebagai “*cultural artefacts of a particular kind*”, merupakan penghargaan terhadap risalah asal-usul atau *sangkan paraning dumadi* kultural diri, yang teramat penting untuk dipahami. *Local wisdom* adalah batu fondasi yang menjadi alas tapakan amat penting bagi tetap kokohnya konstruksi rumah peradaban yang dibangun di atasnya. Sebagaimana diidealkan oleh Ki Hadjar Dewantara (2013), bahwa penghargaan terhadap *local wisdom*-lah, yang akan senantiasa menggaransi, bahwa seluruh tata kelola ber peradaban bangsa bisa diselenggarakan dalam format kontinuitas atau kesinambungan dan bukannya diskontinuitas atau ketaksambungan. Meski memang harus diakui bahwa, risalah kontinuitas dan sebaliknya diksoninuitas adalah sebuah keniscayaan dari yang namanya perjalanan dan perubahan kebudayaan. Akan tetapi, format kontinuitas dalam pengertian dialetisnya yang positif, jauh lebih diharapkan, dibandingkan dengan diskontinuitas. Sebab, jika diskontinuitas yang lebh mengedepan, sebuah peradaban akan dihadapkan pada apa yang diistilahkan sebagai *cultural anomaly and chaos* (Mosko & Damon, 2005; Hodge & Coronado, 2010), yang akan membuat sebuah bangsa kehilangan momen terbaik untuk terus berkembang.

Jika diktum tersebut diberlakukan dalam konteks dunia seni misalnya, secara ideal, segala kesadaran yang membingkainya, juga mesti menempatkan kekayaan lokal diri itu juga sebagai fondasi atau batu pijakan yang utama. Pandangan ini sama sekali tidak menegasikan bagi peluang kemungkinan perjumpaan pengaruh dengan seni dan budaya dari luar. Apalagi dalam konteks globalisasi, ketika perjumpaan dengan pelbagai “sang liyan” bukan hanya sebagai keniscayaan, bahkan menjadi semakin dramatik dan signifikan. Hal ini sebagaimana pernah diteguhkan oleh Sang Proklamator RI, Sukarno dalam ungkapan, “*Nationalism cannot flower, if it does not grow in the garden of internationalism*” (Kahin, 2018:124).

Akan tetapi, yang perlu mendapatkan penegasan dalam hal ini adalah, bahwa sejauh dan sedalam apa pun pelbagai kontak dan perjamahan dengan kebudayaan lain di luar diri ini, jangan pernah sekali-kali mendistorsi atau bahkan sampai menghilangkan sama sekali identitas kultural diri.

Problem Seni Keindonesiaan dalam Hegemoni Pembaratan

Alir nalar politik identitas kultural dan seni dalam kaitannya dengan bangunan nasionalisme keindonesiaan sebagaimana disampaikan di atas, manakala dilihat secara jernis, ternyata menyerdawakan kegelisahan yang tidak terkira. Betapa tidak, gagasan tentang keindonesiaan yang batu fondasi imajinya telah coba diletakkan para pendiri bangsa ini secara kokoh dan dalam, misalnya melalui sekian epos romantisisme, ketika melongok lagi kolong sejarah pergerakan prakemerdekaan, bahkan ketika bangsa ini masih pra-Indonesia atau dikenal dengan istilah Nusantara, ternyata kini seolah meranggas-merana. Ungkapan ini kiranya bukanlah sesuatu yang berlebihan, apalagi dianggap mengada-ada.

Dalam konteks seni rupa misalnya, verifikasi atas persoalan itu dapat diraba dengan amat kasatnya, baik dalam konteks wacana praktik maupun juga di praktik wacana historiografi seni rupa Indonesia. Dalam konteks wacana praktik misalnya, dapat ditelisik melalui pintu masuknya, bagaimana semenjak cerita elan historiografi Seni Rupa Modern keindonesiaan didedahkan kesepakatannya lewat tonggak Raden Saleh, kemudian berlanjut ke *Mooi Indië*, Gerakan Seni Rupa Baru, bahkan sampai pada memasuki perjalanan era kontemporeranya. Ibarat padang savana, sejauh mata memandang, keluasan lanskap narasi tentangnya, ternyata nyaris dipenuhi hamparan warna yang semata-mata dicukil dari tanah Seni Rupa Barat yang nyaris sempurna (Atmaja, 1990; Burhan, 2006:275; Siregar & Supriyanto, 2006).

Hegemoni Barat itu, kemudian semakin disempurnakan dengan yang terjadi di tingkat praktik wacana. Gambaran simplistisnya dapat diperiksa dengan begitu mudahnya, misalnya mulai dari penggunaan semua istilah kunci secara ontologis beserta turunannya dalam dunia seni dan estetika di Indonesia, yang selalu akar kata atau asal-usulnya secara etimologis merujuk atau digali dari akar istilah Barat, terutama dari bahasa Yunani, bukan dari khazanah lokal atau minimal regional yang lebih dekat dengan entitas keindonesiaan, misalnya adalah belahan dunia Timur. Istilah seni misalnya, selalu dirujuk dari akar kata *Ars* (Yunani) atau *Kunst* (Jerman atau Belanda) atau *Art* (Prancis). Demikian halnya dengan istilah-istilah lainnya yang menjadi kata dan konsep kunci dalam kajian seni, dapat dikatakan

semuanya merujuk dari akar kata dari Barat. Sebaliknya hampir tidak ditemukan istilah penting dalam khazanah filsafat seni yang dirujuk dari khazanah bahasa Jawa atau Nusantara misalnya.

Dalam derivat makna kondisi yang senada misalnya, belenggu hegemoni Barat itu, dapat ditunjukkan misalnya dari nama-nama tokoh pemikir utama yang niscaya dijadikan rujukan referensi utama terkait dengan wacana dalam jagad seni di Indonesia, yang juga semuanya nyaris berisi daftar tokoh-tokoh Barat, di sepanjang kurun periode bentangan historis yang ada, seperti Plato, Aristoteles, Plotinus, Agustinus, Thomas Aquinas, Baumgarten, Kant, Tolstoy, Croce, Collingwood, Santayana, Gasset, Langer, dan Bell.

Sebaliknya hampir tidak ditemukan satu pun nama yang berasal dari Nusantara; misalnya para empu atau pujangga besar pada masa riwayat kejayaan kerajaan-kerajaan pada masa lampau, seperti Empu Kanwa, Empu Panuluh, Empu Prapanca, dan Ranggawarsita, yang sebenarnya banyak menghadirkan konsep dan pemikiran tentang seni dan kebudayaan yang tidak kalah hebatnya. Karenanya tidak mengherankan, jika keseluruhan oasis estetis kesadaran seni yang berkembang luas di kebudayaan bangsa Indonesia, sebagaimana diteguhkukuhkan oleh salah satu Guru Besar Filsafat Seni dari STF Driyarkara Jakarta, Mudji Sutrisno (2006), yakni estetika Barat yang nyaris sempurna. Pemahaman tersebut, kiranya tidak dimaksudkan hendak menyampaikan bahwa selama ini memang sama sekali tidak ada kesadaran berikut pencapaian dalam dunia seni di Indonesia yang layak diapresiasi, terutama dalam konteks dialektisnya dengan penghargaan atas entitas kultural diri, melainkan lebih sebagai sebetuk kritik yang mengingatkan, bahwa pelbagai upaya dan pencapaian yang ada belumlah mampu menggeser dan bahkan berperan sebagai pusaran arus utama wacana, dan karenanya masih terus memerlukan pengupayaan pada masa mendatang.

Akibat hegemoni Barat tersebut, akhirnya pelbagai khazanah partikularitas entitas seni keindonesiaan yang telah mempunyai risalah sangat panjang serta akar yang amat dalam, satu-satu mengalami trauma kegegaran. Akumulasi kepemilikan pengetahuan estetika selama ini, hasil dari menerima filsafat seni Barat itu, akhirnya tidak mampu dipergunakan sebagai daya kritis untuk menemukan cara pandang atau paradigma filsafat seni yang otentik dengan segala karakter khas keindonesiaannya. Fenomena inilah yang diistilahkan dalam nada penuh keprihatinan oleh sejarawan sekaligus Guru Besar dari Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Bambang Purwanto (2006), sebagai fakta gagalnya konstruksi historiografi Indonesiasentris.

Kenyataan ini menunjukkan bahwa dunia dan keilmuan seni di Indonesia sudah waktunya mendapatkan perhatian dan pembenahan (Sumardjo, 2000:353), karena persoalan tersebut adalah sebuah katastrofi, yang bisa berpotensi mempunyai dampak negatif dan bahkan amat destruktif yang multidimensional secara sosiokultural, termasuk menyangkut hakikat terdasar dari entitas sebuah bangsa, yakni perihal risalah kemerdekaan yang dimilikinya.

Dalam konteks inilah, seni kemudian tanpa disadari telah terjerumus sebagai sesuatu yang dapat diistilahkan sebagai “agen denasionalisasi” yang amat berbahaya bagi bangsanya. Pemahaman seperti ini, sesungguhnya sejak jauh-jauh hari sudah diingatkan secara sangat serius oleh seorang Sukarno misalnya, terutama pada peringatan HUT Proklamasi Kemerdekaan RI tahun 1963, yang dengan berapi-api menyampaikan pesan, “Bangsa yang tidak percaya kepada kekuatan dirinya sebagai suatu bangsa, tidak dapat berdiri sebagai suatu bangsa yang merdeka”. Sebuah buliran bening embun hikmah berkebangsaan, yang kiranya masih terlalu aktual, bahkan mungkin abadi untuk direnungkan, untuk dilakoni.

Simpulan

Berdasarkan beberapa poin gugusan gagasan sebagaimana telah disampaikan, kiranya dapat digambarkan betapa sesungguhnya serangkaian pokok pikiran tentang pentingnya identitas seni dan kebudayaan keindonesiaan, merupakan suatu keniscayaan yang tidak terhindarkan. Bahwa sebagai sebuah bangsa itu konstruksi entitasnya adalah memang didasarkan pada keyakinan atas nilai-nilai bersama yang dimilikinya. Pandangan ini, sebagaimana telah disampaikan, secara simultan tentunya, juga tetap membuka peluang bagi setiap perjumpaan dengan sesuatu di luar diri kulturalnya, sebagai hakikat kodrat di sisi yang lain, bahwa entitas apa pun eksistensinya memang senantiasa berada dalam jaringan entitas lainnya, yang secara bersama-sama dipahami dalam format ko-eksistensi. Dalam pemahaman ko-eksistensi inilah, idealisasi pelbagai proses kulturasi apa pun, termasuk dalam konteks seni, senantiasa diimajikan sebagai sebuah proses perjumpaan dengan kultur lain kapan pun dan di mana pun, akan saling memberi dan memperkaya, bukan sebaliknya sebagai praktik hegemoni dan kolonisasi yang hanya menyerdakutkan kutukan fobia dan trauma.

Namun, apa yang bisa dipahami dari pelbagai proses kulturasi diri yang ada di bangsa ini selama ini kiranya harapan ideal itu masih jauh panggang dari api, untuk tidak mengatakan sebagai fakta utopi. Pesan dalam tulisan sederhana ini,

juga sama sekali tidak ada muatan pretensi sebagai sebetuk tangisan pesimisme, melainkan justru sebaliknya: sebetuk perspektif ktitis, yang menopang harapan optimisme, karena kita memahami pelbagai luka dan trauma, untuk kemudian bisa dicari formula obatnya. Fenomena keprihatinan perihal hegemoni Barat yang ada dalam jagat seni keindonesiaan sebagaimana dimaksud, betapa menunjukkan bahwa masih relatif lestarnya persoalan sindrom postkolonial sebagai bekas negara jajahan Barat. Menyaksikan persoalan tersebut, kiranya amat perlu dan mendesak dilakukan pelbagai upaya konstruksi kesadaran baru secara bersama, untuk untuk kepentingan keluar dari belenggu persoalan penjajajan kebudayaan, termasuk dalam konteks ini lewat domain dunia kesenian, demi segala idealisasi jalan kebaikan keindonesiaan pada masa depan. Sebuah harapan yang kiranya selalu layak dan aktual untuk diglorifikasikan. “*Ars longa, vita brevis*”. “Hidup itu singkat, sementara seni abadi”.

Referensi

- Bulhof, I.N. 2012. *Wilhelm Dilthey: A Hermeneutic Approach to the Study of History and Culture*. Berlin, Germany: Springer Science & Business Media.
- Burhan, M. Agus. 2006. “Seni Rupa Kontemporer Indonesia: Mempertimbangkan Tradisi”. *Jaringan Makna Tradisi Hingga Kontemporer: Kenangan Purna Bhakti untuk Prof. Soedarso Sp., M.A.* Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Bustam, M. 2006. *Sudjojono dan Aku*. Jakarta: Pustaka Utan Kayu.
- Craig, M. 2010. *Levinas and James: Toward a Pragmatic Phenomenology*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press.
- David, E.J.R. 2013. *Internalized Oppression: The Psychology of Marginalized Groups*. New York: Springer Publishing Company.
- Decena, A.M. 2014. “Identity, Colonial Mentality, and Decolonizing the Mind: Exploring Narratives and Examining Mental Health Implications for Filipino Americans. *Theses, Dissertations, and Projects*. 769. <https://scholarworks.smith.edu/theses/769>.
- Delanty, G. 2000. *Modernity and Postmodernity: Knowledge, Power and the Self*. London: Sage Publication.
- DeVereaux, C. & Griffin, M. 2016. *Narrative, Identity, and the Map of Cultural Policy: Once Upon a Time in a Globalized World*. London: Routledge.

- Dewantara, Ki Hadjar. 2013. "Kesenian Daerah dalam Persatuan Indonesia; Motto: Kontinyu-Konvergen-Konsetris". *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, dan Sikap Merdeka II: Kebudayaan*. Yogyakarta: Universitas Srijanawiyata Taman Siswa Bekerjasama dengan Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Dhakidae, Daniel. 2008. "Memahami Rasa Kebangsaan dan Menyimak Bangsa sebagai Komunitas-Komunitas Terbayang", dalam Benedict Anderson, *Imagined Communities (Komunitas-Komunitas Terbayang)*. Cetakan Kedua. Yogyakarta: INSIST Bekerja Sama dengan Pustaka Pelajar.
- Finocchiaro, M.A. 2002. *Gramsci and the History of Dialectical Thought*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Foster, H. 1985. *Postmodern Culture*. London: Pluto Press.
- Geertsema, M.J. 2018. *Heidegger's Poetic Projection of Being*. Amsterdam: Springer.
- Gilroy, P. 1997. "Diaspora and the Deteours of Identity", in Woodward, K. (Ed.), *Identity and Difference*. London: Sage Publication.
- Hall, S. 2003. "Chapter 1: Introduction: Who Needs 'Identity'?", in Stuart Hall & Paul du Gay (eds.), *Questions of Cultural Identity*. London: Sage Publication.
- Hodge, B. & Coronado, G. 2010. *Chaos Theory and the Larrikin Principle: Working with Organisations in a Neo-liberal World*. Copenhagen, Denmark: Copenhagen Business School Press DK.
- Kahin, G.M. 2018. *Nationalism and Revolution in Indonesia*. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Kuntowijoyo. 2003. *Metodologi Sejarah*. Cetakan Kedua. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Landau, E. 2006. *The History of Everyday Life*. Minneapolis: Lerner Publications.
- Lapan, S.D., Quartaroli, M.T & Riemer, F.J. 2011. *Qualitative Research: An Introduction to Methods and Designs*. New York: John Wiley & Sons.
- Ludtke, A. 2018. *The History of Everyday Life: Reconstructing Historical Experiences and Ways of Life*. New Jersey: Princeton University Press.
- Magnússon, S.G & Szijártó, I.M. 2013. *What is Microhistory?: Theory and Practice*. London: Routledge.
- Mohamad, G. 1973. *Interlude: Sejumlah Sajak*. Jakarta: Yayasan Indonesia.
- Mosko, M.S. & Damon, F.H. (eds.) 2005. *On the Order of Chaos: Social Anthropology and the Science of Chaos*. New York: Berghahn Books.

- Munsiy, A.D. 2005. *Bahasa Menunjukkan Bangsa*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nagel, Paul C. 1971. *This Sacred Trust: American Nationality 1778-1898*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Nayar, P.K. 2015. *The Postcolonial Studies Dictionary*. New York: John Wiley & Sons.
- Nnam, N.M. 2007. *Colonial Mentality in Africa*. Lanham, Maryland: Hamilton Books.
- Ortega, N.G. 2017. "The Formation of Political Traditions and National symbols in Nineteenth-Century Latin America". *Romance Studies*, 35:1, 59-72, DOI: 10.1080/02639904.2017.1306334.
- Poole, R. 2012. *Nation and Identity*. London: Routledge.
- Purwanto, B. 2006. *Gagalnya Historiografi Indonesiasentris?! Cetakan Pertama*. Yogyakarta: Ombak.
- Rafael, V. 2015. "The War of Translation: Colonial Education, American English, and Tagalog Slang in the Philippines". *The Journal of Asian Studies*, 74(2), 283-302. Doi:10.1017/S0021911814002241.
- Rais, M.A. 2008. *Agenda Mendesak Bangsa: Selamatkan Indonesia!* Jakarta: PT Mizan Publika.
- Ryn, C.G. 2003. *A Common Human Ground: Universality and Particularity in a Multicultural World*. Columbia, Missouri: University of Missouri Press.
- Said, E.W. 1979. *Orientalism*. First Published. New York: Vintage Books.
- Said, J. & Wulandari, T. 1995. *Ensiklopedi Pahlawan Nasional*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Schiller, W. 2004. *Thinking Through the Arts*. London: Routledge.
- Sharp, J. 2008. *Geographies of Postcolonialism*. London: Sage Publication.
- Siregar, A.T.H. & Supriyanto, E. (ed.). 2006. *Seni Rupa Modern Indonesia: Esai-esai Pilihan*. Jakarta: Penerbit Nalar.
- Slocum-Bradley, N.R. 2016. *Promoting Conflict or Peace through Identity*. London: Routledge.
- Spivak, G.C. 1988. "Can the Subaltern Speak?", in Nelson, C. & Grossberg, L. (eds.), *Marxism and the Interpretation of Culture*. Champaign, Illinois: University of Illinois Press.

- Spivak, G.C. 1998b. *In Other Worlds: Essays in Cultural Politics*. First Published. London: Routledge.
- Sudjito, et al. 2014. *Prosiding Kongres Pancasila VI: Penguatan, Sinkronisasi, Harmonisasi, Integrasi Pelembagaan dan Pembudayaan Pancasila dalam Rangka Memperkokoh Kedaulatan Bangsa*. Yogyakarta: Pusat Studi Pancasila UGM.
- Sudjojono, S. 2017. *Cerita Tentang Saya dan Orang-orang Sekitar Saya*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Sugiharto, B. 2013. *Untuk Apa Seni?* Bandung: Pustaka Matahari.
- Suryanegara, A.M. 2014. *Api Sejarah 1*. Cetakan Pertama. Bandung: Penerbit Surya Dinasti.
- Sutrisno, M. 2006. *Oase Estetis: Estetika dalam Kata dan Sketza*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Kanisius.
- Szpociński, A. 2006. "The Crisis of Cultural Canons in Postmodern Society". *International Journal of Sociology*, 36:4, 80-95, DOI: 10.2753/IJS0020-7659360405.
- Young, R. 1995. *Colonial Desire: Hybridity in Theory, Culture, and Race*. First Published. London: Routledge.
- Zhuojun, W. & Hualing, H. 2014. "National Identity in the Era of Globalization: Crisis and Reconstruction". *Social Sciences in China*, 35(2):139-154. DOI: 10.1080/02529203.2014.900889.

Prof. Dr. Kasiyan, M.Hum. adalah Guru Besar Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia. Selama ini *concern* pada area kajian seni, estetika, dan pendidikan seni, terutama dalam konteks perspektif poststruktural. Ia berpengalaman melakukan kinerja penelitian, baik yang sumber dananya dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI maupun pelbagai sumber yang lain. Di samping itu, juga aktif terlibat sebagai penyaji materi dalam pelbagai forum seminar, baik nasional maupun internasional. Beberapa kali mempunyai pengalaman mempublikasikan buku, prosiding, dan artikel jurnal nasional dan internasional. Pada tahun 2008, mempublikasikan buku *Manipulasi dan Dehumanisasi Perempuan dalam Iklan* (Penerbit Ombak, Yogyakarta). Beberapa karya yang dipublikasikan terakhir di antaranya adalah: (1) “Questioning Western Character Hegemony in Indonesian Aesthetics Books” in *Character Education for 21th Century Global Citizens: Proceedings of the 2nd International Conference on Teacher Education and Professional Development (INCOTEPD 2017), October 21-22, 2017, Yogyakarta, Indonesia*, published by Taylor and Francis, London, United Kingdom (2019); (2) “Art, art education, creative industry: Critique of commodification and fetishism of art aesthetics in Indonesia”. *Cogent Arts & Humanities*, 6(1), 2019. 1586065. <https://doi.org/10.1080/23311983.2019.1586065> (*Indexed by Scopus*); (3) “Utilising Lapindo Sidorajo Mud and Mount Merapi Yogyakarta Indonesia Ash Alternative Materials for Earthenware and Stoneware Manufacture”. *Wacana Seni, Journal of Arts Discourse* 18: 125-142. <https://doi.org/10.21315/ws2019.18.6> (*Indexed by Thomson Reuters & Scopus*).

TRAGEDI NASIONAL DAN MEMORI KOLEKTIF: POSTNASIONALISME DALAM KARYA PERUPA DIASPORA TIONGHOA

ABSTRAK

Globalisasi telah memengaruhi pandangan warga negara terhadap konsep negara-bangsa sehingga nasionalisme warga negara tidak bisa dibatasi oleh batas wilayah negara. Identitas warga negara menjadi plural yang dibentuk oleh pengalaman personal, nasional, dan global. Para perupa Indonesia keturunan Tionghoa yang berpengalaman global memiliki identitas plural. Tragedi 1965-1966 dan 1997-1998 yang menjadi tonggak sejarah politik di Indonesia memengaruhi pengalaman dan identitas mereka sebagai warga negara dan perupa. Beberapa perupa dari kalangan keluarga korban khususnya dari etnis Tionghoa mengangkat memori kolektif ini menjadi gagasan dalam karya seni rupa. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan visualisasi memori kolektif tragedi nasional 1965-1966 dan 1997-1998 oleh perupa keturunan Tionghoa; memahami konsep dan teori yang bisa menjelaskan produksi seni rupa yang menggali memori kolektif dan trauma terhadap tragedi nasional tersebut. Metode penulisan dengan metode sejarah yang terdiri dari: pemilihan topik, heuristik (pengumpulan data), kritik sumber (internal dan eksternal), interpretasi, dan penulisan (historiografi). Era globalisasi ditandai dengan melemahnya negara-bangsa sehingga nasionalisme tidak bisa dibatasi oleh geografis, nasionalisme bersifat transnasional dan multikultural. Sejak era reformasi para perupa keturunan Tionghoa mengangkat isu tragedi nasional itu dalam pameran seni rupa baik di forum nasional maupun internasional. Kesimpulannya, karya-karya para perupa keturunan Tionghoa tersebut telah menunjukkan semangat postnasionalisme, yaitu memori kolektif tentang tragedi nasional 1965-1966 dan 1997-1998 dikomunikasikan dari perspektif korban.

Kata kunci: tragedi nasional, postnasionalisme, perupa Tionghoa

ABSTRACT

Globalization has influenced the views of citizens on the concept of nation-state, so that nationalism of citizens cannot be limited by national borders. Citizens' identities become plural which is formed by personal, national and global experiences. Indonesian artists of Chinese descent with global experience have a plural identity. The 1965-1966 tragedy and the 1997-1998 tragedy which became a milestone in political history in Indonesia influenced their experiences and identities as citizens and artists. Some artists from the families of the victims, especially those from ethnic Chinese, lifted this collective memory into ideas in art. The purpose of this study is to describe the visualization of the collective memory of the 1965-1966 and 1997-1998 national tragedies by artists of Chinese descent; understand the concepts and theories that can explain the production of fine arts that explore collective memory and trauma of the national tragedy. Writing method with historical method which consists of: topic selection, heuristics (data collection), source criticism (internal and external), interpretation, and writing (historiography). The era of globalization is marked by the weakening of the nation-state so that nationalism cannot be limited by geography, nationalism is transnational and multicultural. Since the reform era, Chinese artists have raised the issue of the national tragedy in art exhibitions in national and international forums. In conclusion, the works of the artists of Chinese descent have shown the spirit of postnationalism in which the collective memory of the 1965-1966 and 1997-1998 national tragedies was communicated from the perspective of the victims.

Keywords: national tragedy, postnationalism, Chinese artists

Pendahuluan

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang majemuk, terdiri dari banyak suku bangsa, salah satunya adalah etnis Tionghoa. Pada masa Dinasti Tang (618 – 907 M) etnis Tionghoa datang ke Nusantara dalam jumlah yang cukup besar, mereka adalah muslim Tionghoa dari Guangzhou yang mengungsi ke kerajaan Sriwijaya. Ketika dinasti Ming berkuasa, orang-orang Tionghoa datang bersamaan dengan ekspedisi Laksamana Cheng Ho sebanyak tujuh kali ke Nusantara antara tahun 1405-1433 (Yuanzhi, 2005). Jumlah orang Tionghoa di Hindia Belanda (masa kolonial) semakin meningkat, khususnya di Jawa. Pada tahun 1815 dari total jumlah penduduk di Jawa sebesar 4.615.270 jiwa, terdapat 94.441 orang (2,04%) dari golongan Tionghoa (Lembaga Studi Realino, 1996). Orang Tionghoa di Indonesia sebagian berasal dari empat suku bangsa, yaitu Hokkien, Hakka atau Kheh, Tiu-Chiu, dan orang kota Kanton (Purcell, 1987).

Sejak masa kolonial hingga masa setelah kemerdekaan Indonesia, warga etnis Tionghoa mendapat perlakuan diskriminatif dalam bidang hukum dan peradilan. Mereka juga dibatasi gerakannya, yaitu dengan kewajiban tinggal di Pecinan dan harus membawa surat izin jika melakukan perjalanan (Darini, 2008). Pada tahun 1950 Kabinet Natsir mengeluarkan Program Benteng, sebuah kebijakan untuk melindungi perekonomian pribumi (Emalia, 2013). Diskriminasi terhadap etnis Tionghoa semakin kuat pada masa Orde Baru. Soeharto mengeluarkan kebijakan asimilasi bagi etnis Tionghoa yang menghapus sekolah berbahasa Mandarin, koran berbahasa Mandarin, dan organisasi etnik Tionghoa (Suryadinata, 2003).

Sejak masa kolonial hingga setelah kemerdekaan Indonesia, etnis Tionghoa sering menjadi sasaran kekerasan baik oleh penguasa maupun etnis lain. Pada 9 Oktober 1740 kurang-lebih 10.000 orang Tionghoa dibunuh oleh Belanda dalam peristiwa Perang Cina (*Geger Pecinan*), kemudian pada 23 September 1825 Putri Hamengku Buwono I, Raden Ayu Yudokusuma menyerbu Ngawi dan membunuh orang-orang Tionghoa (*Tirto*, 1 September 2016). Pada masa revolusi kemerdekaan Republik Indonesia banyak terjadi kekerasan terhadap etnis Tionghoa di beberapa daerah. Para pejuang Republik Indonesia sering melakukan bumi hangus terhadap properti milik etnis Tionghoa. Praktik bumi hangus seringkali membawa korban jiwa di kalangan etnis Tionghoa seperti terjadi di Tangerang tahun 1946, gerakan anti-Tionghoa juga terjadi di Palembang (Heidhues, 2017, *Tirto*, 1 September 2016). Setelah Peristiwa 1965, TNI dan organisasi pendukung yang antikomunis melakukan pembersihan terhadap anggota dan simpatisan PKI. Korban pembersihan ini diperkirakan 500.000 orang termasuk etnis Tionghoa, terutama di Jawa dan Bali. Gerakan antikomunis dengan target etnis Tionghoa juga terjadi di luar Jawa, seperti di Makassar (1965), Medan (1966), dan Kalimantan Barat (1947). Kekerasan terhadap etnis Tionghoa yang paling baru terjadi pada peristiwa Mei 1998 yang menandai pergantian kekuasaan dari Soeharto (Orde Baru) ke Habibie (Reformasi) (Heidhues, 2017; *Tirto*, 1 September 2016).

Peristiwa kekerasan terhadap etnis Tionghoa tidak dapat dihapus dari sejarah Indonesia. WNI keturunan Tionghoa, terutama keluarga korban pasti mengalami trauma dan tidak mudah melupakan peristiwa tersebut. Sejarah kelam itu sudah menjadi memori kolektif, sudah menjadi pengetahuan umum, bahkan sudah masuk dalam memori global. Berbagai cara penyembuhan trauma sudah dilakukan oleh korban dan keluarganya seperti penulisan memoar, buku, novel, film, dan karya seni rupa. Setelah era Reformasi, pemerintah RI mulai memberi kebebasan kepada warga negara untuk berserikat dan berpendapat di ruang publik.

Nasionalisme etnis Tionghoa Indonesia seringkali diragukan oleh orang pribumi karena sikap etnis Tionghoa sejak masa kolonial lebih dekat dengan pihak Belanda atau raja-raja lokal. Sikap etnis Tionghoa yang hanya loyal kepada pihak yang kuat atau yang berkuasa sehingga mereka terkesan “oportunistis”. Orang-orang Tionghoa pada masa kolonial menjadi perantara antara orang Belanda dan orang pribumi. Oleh Belanda orang Tionghoa diberi kepercayaan sebagai pemungut pajak gerbang tol dan mengatur perdagangan candu. Sultan Mataram juga memanfaatkan orang Tionghoa sebagai ahli ekonomi di keraton (Carey, 2015). Pada saat setelah peristiwa pembantaian etnis Tionghoa di Batavia tahun 1740, orang Tionghoa bersama orang Jawa bergabung untuk melawan Belanda di Jawa Tengah. Pada akhir abad ke-19 hingga pertengahan abad ke-20 terdapat cukup banyak orang Tionghoa yang menjadi pelaku dan pendukung kesenian Jawa seperti sastra Jawa, wayang orang, wayang kulit, batik, dan musik gamelan (Kwartanada, 2015). Surat kabar *Sin Po* yang berbahasa Melayu-Tionghoa banyak memuat tulisan yang mendukung gerakan nasionalisme Indonesia. Surat kabar Tionghoa, setidaknya bisa dibagi dalam tiga aliran, yakni kelompok *Sin Po*, kelompok *Chung Hwa Hui*, dan kelompok *Indonesiers* atau orang Indonesia. *Sin Po* dan *Indonesiers* mendukung nasionalisme Indonesia, sedangkan *Chung Hwa Hui* lebih pro Belanda (Kosasih, 2013).

Warga etnis Tionghoa di Indonesia memiliki andil dalam membentuk sejarah seni rupa modern di Indonesia. Pada abad ke-19 para pelukis Tionghoa sudah terlibat membantu membuat ilustrasi flora dan fauna untuk proyek penulisan *History of Java* karya Thomas Stamford Raffles dan *History of Sumatra* karya William Marden’s (Krauss, 2005). Salah seorang pelukis Tionghoa yang terkenal pada abad ke-19 di Hindia Belanda adalah Ho Kwa atau Hou Qua, ia pernah tinggal di studio Raden Saleh (Krauss, 2005). Tahun 1955 di Jakarta dibentuk lembaga seniman Yin Hua, sebuah organisasi seniman Tionghoa yang dipimpin oleh Lee Man Fong. Pelukis Lee Man Fong dan Lim Wasim diangkat sebagai pelukis istana (Dermawan T., 2004). Era Orde Baru banyak seniman dan kritikus seni dari kalangan keturunan Tionghoa seperti Sanento Yuliman, Jim Supangkat, Agus Dermawan T., Ivan Sagita, F.X. Harsono, Dadang Christanto, dan Agus Suwage. Jim Supangkat dan F.X. Harsono adalah tokoh-tokoh Gerakan Seni Rupa Baru yang merupakan embrio seni rupa kontemporer Indonesia.

Artikel ini membahas bagaimana para perupa Tionghoa Indonesia memvisualkan trauma dan memori tragedi nasional, dan bagaimana memahami karya-karya perupa Tionghoa dengan berbagai teori yang relevan.

Teori dan Metodologi

Globalisasi merupakan tantangan utama bagi nasionalisme dan telah menjadi penyebab merosotnya rasa nasionalisme. Keberadaan negara bangsa menghadapi masalah yang cukup serius. Nasionalisme berada di posisi yang terjepit antara derasnya arus globalisasi dan kuatnya semangat etnisitas (Hendrastomo, 2007). Nasionalisme adalah sebuah komunitas politik berbayang yang dibayangkan sebagai kesatuan yang terbatas dan berdaulat (Anderson, 1991).

Dengan semakin menguatnya globalisasi, konsep negara bangsa dan identitas nasional menjadi tidak relevan. Nasionalisme menjadi melemah digantikan prinsip postnasionalisme. Postnasionalisme atau non-nasionalisme adalah proses atau tren negara-bangsa dan identitas nasional kehilangan kepentingannya relatif terhadap entitas lintas-negara dan swasembada atau supranasional dan global serta entitas lokal (Bennet, 1998-232). Kiasan postnasionalisme menghuni imajiner global yang dibangun oleh para ideolog kapital global serta gerakan politik kiri yang dipasang menentang penyebarannya; mereka menginformasikan proyek-proyek yang akan memfasilitasi globalisasi dari atas dan organisasi-organisasi akar rumput yang akan menentang serangan semacam itu (Nunn, 2011).

Melalui semangat nasionalisme dan perjuangan fisik melawan kolonialisme, sebuah negara bangsa dibentuk untuk memenuhi keinginan bersama. Untuk mewujudkan negara bangsa tentu memerlukan pengorbanan jiwa dan raga. Proses berbangsa tentu memerlukan waktu dan negosiasi terus-menerus di antara komponen bangsa. Setiap bangsa memerlukan simbol pahlawan sehingga banyak dibangun monumen untuk mengenang semangat kepahlawanan mereka. Selama proses perjalanan berbangsa seringkali terjadi perbedaan sehingga terjadi konflik yang seringkali menelan korban pada pihak yang lemah. Sejak Indonesia merdeka sudah beberapa kali terjadi kekerasan politik sebagai eksekusi dari peristiwa politik. Korban kekerasan politik di Indonesia sebagian adalah warga keturunan Tionghoa. Peristiwa 1965 dan Kerusuhan Mei 1998 menjadi tragedi nasional yang sangat membekas dalam ingatan para keluarga korban. Tragedi itu kini menjadi memori kolektif yang terus diingat oleh mereka secara turun-temurun.

Para penyintas (*survivor*) dari tragedi nasional dalam sejarah Indonesia memiliki memori baik pribadi maupun kolektif terhadap peristiwa-peristiwa tragedi nasional yang dialami sendiri secara langsung. Memori kolektif mengacu pada kumpulan memori, pengetahuan, dan informasi bersama dari suatu kelompok sosial yang secara signifikan terkait dengan identitas kelompok (Roediger dan Abel, 2015). Roediger dan Abel (2015) menegaskan bahwa memori

kolektif dapat dibangun, dibagikan, dan diteruskan oleh kelompok sosial besar dan kecil. Contoh dari kelompok-kelompok ini dapat mencakup bangsa, generasi, komunitas, dan lainnya.

Halbwachs menyatakan bahwa memori adalah struktur sosial, sesuatu yang diperoleh, diingat kembali, diakui, dan dilokalkan dalam masyarakat. Kerangka memori kolektif atau ingatan sosial oleh karenanya merupakan hasil, jumlah, dan kombinasi dari anggota individu atau banyak anggota masyarakat (Halbwachs, 1992:38-39). Memori kolektif berbeda dengan sejarah, tujuan sejarah secara luas adalah untuk memberikan gambaran yang komprehensif, akurat, dan tidak memihak tentang peristiwa masa lalu. Sementara itu, memori kolektif berfokus pada satu perspektif, misalnya, perspektif satu kelompok sosial, bangsa, atau komunitas. Akibatnya, memori kolektif mewakili peristiwa masa lalu yang terkait dengan nilai-nilai, narasi, dan bias khusus untuk kelompok itu (Wertsch & Roediger, 2008; Roediger & Abel, 2015).

Metode yang digunakan dalam penelitian dan penulisan artikel ini adalah metode sejarah (Kuntowijoyo, 2003), yang terdiri dari pemilihan topik, heuristik (pengumpulan data), kritik sumber (internal dan eksternal), interpretasi, dan penulisan (historiografi). Pemilihan topik memori kolektif ini menarik karena sebagian perupa keturunan Tionghoa Indonesia masih mengeksplorasi isu-isu memori tentang tragedi dan diskriminasi. Pengumpulan data dengan metode observasi, kajian pustaka, dan kajian visual. Kritik sumber dilakukan dengan menguji validitas data teks dan data visual (kapan, di mana, oleh siapa, integritas dan kredibilitas sumber data). Interpretasi adalah tahap penafsiran terhadap data, peristiwa, karya visual sehingga diperoleh makna yang utuh. Historiografi adalah kegiatan menulis (sejarah) sesuai dengan gaya penulis dan menyesuaikan norma dan etika penulisan.

Hasil dan Pembahasan

Perupa keturunan Tionghoa yang karyanya dibahas dalam artikel ini adalah F.X. Harsono, Dadang Christanto, dan Tintin Wulia. Ketiga perupa ini sudah berpengalaman berkarya dan sering pameran di luar negeri. Mereka konsisten mengungkap memori kolektif warga Tionghoa Indonesia melalui karya-karya instalasi, video, *performance*, lukisan dan lain-lain.

F.X. Harsono

F.X. Harsono lahir di Blitar tahun 1949, belajar seni lukis di ASRI Yogyakarta (1969-1974) dan IKJ Jakarta (1987-1991). Tahun 1975 Harsono ikut mendirikan Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia. Sejak aktif di Gerakan Seni Rupa Baru ia produktif menghasilkan karya-karya seni rupa dengan media baru. Melalui berbagai media seperti lukisan, fotografi, grafis, video, benda temuan, instalasi, dan *performance*, Harsono menunjukkan sikapnya yang menolak prinsip estetika seni rupa modern. Harsono mengkritisi sikap individualisme seniman yang ingin membebaskan diri dari ikatan sosial dan tradisi. Seni dalam konteks kebudayaan hanyalah fenomena sosial sehari-hari sehingga setara dengan fenomena sosial yang lain seperti politik. Bagi Harsono seni adalah representasi dari kehidupan, produk dari sebuah represi. Melalui simbol dan metafora ia mengomunikasikan kegelisahan kaum marginal sehingga seninya disebut seni “yang sosial” (Wiyanto, 2015).

Karya-karya Harsono tahun 1970-an dan 1980-an dianggap antiestetis, karya kontekstual, seni penyadaran, dan seni lingkungan (IVAA, 2020). Harsono dalam pameran Gerakan Seni Rupa Baru mempresentasikan “Paling Top 75” (1975) semacam instalasi semi 3 dimensi, senapan plastik dibingkai kayu dan dilapisi anyaman kawat. Karya ini mengkritisi pemerintah Orde Baru yang militeristik dan represif. Karya Harsono lain yang dihasilkan pada tahun 1975 adalah “Rantai yang Santai” (1975), instalasi terdiri dari kasur, bantal, guling, dan rantai. Melalui instalasi ini Harsono menyampaikan pesan bahwa represi oleh kekuasaan sudah memasuki ranah pribadi karena kebebasan ekspresi dibatasi. Pada dekade 1980-an Harsono memberi perhatian pada tema lingkungan hidup, beberapa karyanya menunjukkan kepeduliannya akan persoalan lingkungan hidup. *Hutan Triplek* (1985), instalasi bahan triplek yang disablون bentuk pohon. Karya ini merupakan komentar Harsono terhadap rusaknya hutan di Indonesia disebabkan kepentingan ekonomi.

Pada dekade 1990-an Harsono masih mengkritisi kebijakan pemerintah Orde Baru yang masih represif terhadap kebebasan pers. Setelah terjadi pembredelan majalah *Tempo*, *Editor*, dan tabloid *Detik* pada tahun 1994 oleh pemerintah Orde Baru, pada tahun yang sama Harsono menghasilkan karya berjudul *Suara yang Dikontrol oleh Kekuasaan*. Karya ini berupa instalasi dengan material utama sejumlah topeng tradisional Jawa yang bagian mulut dan mata dipisahkan. Bagian mulut ditempatkan di bagian tengah (suara kebebasan pers), kemudian potongan topeng bagian mata (kekuasaan yang mengontrol) diletakkan mengelilingi bagian mulut.

Peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah sosial-politik di Indonesia terutama yang berkaitan dengan kaum minoritas selalu mendapat perhatian Harsono. Tahun 1997 beberapa negara Asia Tenggara termasuk Indonesia mengalami krisis ekonomi. Krisis ekonomi di Indonesia yang paling parah sehingga memicu krisis politik pada tahun 1998 Soeharto mengundurkan diri sehingga Indonesia memasuki era reformasi. Pada tahun 1997 Harsono mempergelarkan *performance* di Alun-Alun Selatan Yogyakarta dengan tajuk “Destruksi No. 1”. Harsono mengenakan stelan jas dengan wajah merah (karakter marah dan pemberani) membakar tiga topeng kayu yang masing-masing diletakkan di atas kursi kayu. Setelah membakar tiga topeng, Harsono mengambil gergaji mesin kemudian menghancurkan kursi-kursi itu bersama topengnya (arsip IVAA). Melalui *performance* ini Harsono mengkritik Soeharto yang membatasi jumlah partai politik dan pelaksanaan pemilihan umum yang tidak adil.

Reformasi tahun 1998 menimbulkan korban yang tidak sedikit, penculikan aktivis, penembakan terhadap mahasiswa, pemerkosaan dan pembunuhan terhadap etnis Tionghoa, dan korban masyarakat sipil lainnya. Pada tahun yang sama (1998) Harsono mempresentasikan *performance* dan instalasi berjudul Korban 1 (Korban yang Terbakar) sebagai empati terhadap korban-korban kerusuhan Mei 1998. *Korban 2 /Datanglah Kerajaanmu* (1998) sebuah karya kolase/*mixmedia*, foto, etsa, pensil, teks doa, dan fotokopi yang memvisualkan kerusuhan Mei 1998. Pada instalasi *Korban 3 (Mimpi Buruk Calon Mempelai Wanita, 1998)* Harsono menunjukkan empatinya terhadap korban-korban pemerkosaan dan pembunuhan terhadap warga etnis Tionghoa dalam kerusuhan Mei 1998. Pada saat media cetak enggan memberitakan peristiwa sosial-politik yang sensitif karena takut diberedel, justru Harsono mempresentasikannya melalui karya seni rupa (*Tempo*, 2 November 1998).

Sejak bergulirnya era reformasi di Indonesia, Harsono lebih fokus untuk mengeksplorasi identitas dirinya sebagai warga negara keturunan Tionghoa. Harsono merasa selama ini dirinya salah tempat, meski demikian melalui identitas dirinya ia tetap kritis terhadap kondisi sosial-politik yang terkait dengan keberadaan etnis Tionghoa. Beberapa tema pameran tunggalnya masih berkait dengan sejarah keberadaan etnis Tionghoa di Indonesia. Pada periode setelah reformasi tampak ada perubahan dalam karya-karya Harsono. Jika pada era 1975-1998 karya-karya Harsono bertema sosial-politik dengan menekankan pada isu-isu kekerasan, ketidakadilan, diskriminasi, kerusakan lingkungan, korban proyek pembangunan, dan lain sebagainya, pada era setelah reformasi karya-karya Harsono sudah tidak lagi merupakan kritik langsung terhadap kebijakan

atau sikap politik pemerintah (Orde Baru) yang tidak demokratis, tetapi lebih menekankan pada pencarian identitas diri sebagai warga negara keturunan Tionghoa yang merasa diperlakukan tidak adil.

Sejak era reformasi sudah beberapa kali Harsono menyelenggarakan pameran tunggal baik di dalam maupun luar negeri. Tahun 2009 Harsono menggelar pameran tunggal di Galeri Nasional Jakarta dengan judul *The Erased Time*. Dalam pameran ini Harsono menyajikan berbagai jenis karya seperti lukisan, instalasi, fotografi, dan video dokumenter. Karya-karya Harsono dalam pameran tersebut intinya menyampaikan pesan tentang penghapusan fakta sejarah tentang pembunuhan massal etnis Tionghoa di Blitar tahun 1947-1949 (*Darkroom*, 2009), kemudian penghapusan bahasa Mandarin dan budaya Tionghoa di Indonesia (*Rewriting the Erased*, 2009).

Pada tahun 2010 Harsono menyelenggarakan pameran tunggal di Singapore Art Museum dengan tajuk *Testimonies*. Karya-karya yang disajikan dalam pameran ini sebagian adalah karya lama tahun 1975 dan tahun 1990-an. Karya berjudul *Preserving Life, Terminating Life #1*, dan *#2*, 2009 merupakan lukisan reproduksi dari foto keluarga dan foto tengkorak para korban pembunuhan massal etnis Tionghoa di Blitar tahun 1947-1949. Lukisan hitam-putih ini dibagi dua bidang, sebelah kiri lukisan foto keluarga Tionghoa (suami-istri dan anak, sedangkan di sebelah kanan lukisan beberapa tengkorak korban pembunuhan massal. Di bagian tengah dari kiri ke kanan tertulis teks berwarna merah sehingga menyerupai pita merah atau benang merah. Teks menyerupai benang merah ini menghubungkan lukisan foto keluarga dengan tengkorak korban pembunuhan yang berhasil ditemukan kemudian digali dan didokumentasi oleh ayah Harsono.

Pameran tunggal Harsono berikutnya diselenggarakan pada tahun 2014 di Selasar Sunaryo Bandung dengan tajuk *Things Happen When We Remember*. Gagasan atau konsep dalam pameran ini relatif masih sama dengan pameran-pameran sebelumnya. Medium masih menggunakan instalasi, fotografi, objek (benda temuan), video dokumenter, kaligrafi, dan lukisan. Dalam pameran tunggal ini Harsono menghadirkan instalasi *Bone Cemetery Monument*, 2011, merupakan sebuah penghargaan terhadap para korban pembunuhan massal etnis Tionghoa di Blitar tahun 1947-1949. Karya berjudul *Light In The Suitcase*, 2014 adalah instalasi yang terdiri dari enam koper besi tua. Di dalam masing-masing koper tua tersebut terdapat tulisan dari huruf Mandarin yang menyala. Melalui instalasi ini Harsono ingin menyampaikan bahwa dalam memori warga etnis Tionghoa masih tersimpan kenangan tentang budaya Tionghoa yang luhur dan perlu dipelajari.

Pada tahun 2016 Harsono mengadakan pameran tunggal di Tyler Rollins Fine Art, New York, Amerika Serikat dengan tajuk *The Chronicle of Resilience*. Tema dalam pameran ini tetap sama dengan pameran sebelumnya, yaitu mengungkap misteri pembunuhan massal etnis Tionghoa di Blitar tahun 1947-1949. Terdapat sebuah instalasi yang menggambarkan ruangan keluarga etnis Tionghoa yang di dalamnya terdapat kursi roda, meja, lemari, foto keluarga, dan simbol garuda. Instalasi berjudul *Memory of The Survivor* ini memvisualisasikan suasana ruangan dalam rumah keluarga korban pembunuhan massal di Blitar tahun 1947-1949. Karya Harsono berjudul *Pilgrimage To History* merupakan video dokumen Harsono sedang menulis nama-nama korban di kuburan korban pembunuhan massal di Blitar tahun 1947-1949. Nama-nama tertulis dengan huruf Mandarin warna merah di atas kain putih, yaitu nama-nama korban pembunuhan massal, dijadikan bagian dari karya instalasi Harsono.

Dadang Christanto

Dadang Christanto lahir di Tegal tahun 1957, belajar seni rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 1980-1986. Ketika kuliah di Yogyakarta Dadang aktif menjadi anggota Sanggar Bambu. Tahun 1987 Dadang bergabung dengan eks anggota Gerakan Seni Rupa Baru dalam pameran Pasaraya Dunia Fantasi. Sejak tahun 1990-an Dadang sering mengikuti residensi, pameran bersama, dan mulai menyelenggarakan pameran tunggal baik di dalam maupun di luar negeri. Ia berkesempatan mengikuti bienal internasional, yaitu Bienal de Sao Paulo (1998), Gwangju Biennale (2000), dan Venice Biennale (2003). Beberapa penghargaan dan hibah internasional pernah diperoleh misalnya dari *The Japan Foundation* (1996), *The Pollock-Krasner Foundation, New York*(1997), dan *Australian Art Council* (2004). Sejak tahun 1999 Dadang menetap di Australia.

Karya-karya Dadang berbeda dengan kebanyakan karya perupa Indonesia yang lain. Semua karyanya sejak tahun 1990-an hingga sekarang menunjukkan ciri yang sama, yaitu ungkapan dari pengalaman pribadinya yang dialaminya sejak kecil. Pada usia 8 tahun Dadang menyaksikan ayahnya dijemput oleh tentara karena dituduh sebagai anggota atau simpatisan PKI. Sejak itu dia tidak bertemu lagi dengan ayahnya. Pengalaman pribadi kehilangan ayahnya menjadi trauma yang selalu diingat selama hidupnya. Trauma dan memori tentang kehilangan ini menjadi tema sentral dalam karya-karya Dadang. Melalui gambar, lukisan, fotografi, benda temuan, patung, instalasi, video, dan *performance* Dadang mengekspresikan pengalaman pahitnya. Dadang menggunakan simbol-simbol dan metafora untuk mewujudkan gagasan yang bersumber dari pengalaman masa kecilnya.

Beberapa karya Dadang dikoleksi oleh museum-museum ternama di luar negeri. Instalasi patung berjudul *They Give Evidence* dikoleksi oleh Museum of Contemporary Art di Tokyo (4 patung) dan Gallery of New South Wales Australia (16 patung). *Heads of the North* sebuah instalasi karya Dadang dikoleksi oleh National Gallery of Australia di Canberra. *They Give Evidence* telah berkeliling dunia, berawal dari Yogyakarta kemudian dipamerkan di Tokyo dan Hiroshima (1997), Sao Paulo Biennale (1998), Jakarta (Unspeakable Horror, 2002), dan akhirnya menetap di Sydney (2004) (*Tempo*, 2 November 2003). Karya *They Give Evidence* ini mendapat respons yang luar biasa dari audiens internasional. Para penonton di Tokyo dan Hiroshima secara spontan menaruh bunga dan puisi di dekat karya sebagai bentuk simpati (Turner, 2010; Meskimmon, 2014). Instalasi Dadang ini terdiri dari 16 patung laki-laki dan perempuan semua kepalanya gundul, masing-masing sedang menggendong korban lain. Figur-figur ini merepresentasikan korban pembunuhan massal khususnya dalam peristiwa 1965-1966 di Indonesia yang hanya bisa diam tidak bisa bersuara.

Instalasi karya Dadang berjudul *Heads of the North* dikoleksi oleh National Gallery Australia di Canberra. Karya instalasi ini berupa 66 patung kepala dari perunggu yang ditempatkan di kolam rawa di taman galeri. Jumlah patung menunjukkan angka tahun 1966 sebuah angka keramat dalam sejarah politik Indonesia, yaitu pembunuhan massal anggota PKI dan simpatisannya. Instalasi patung ini dijadikan pameran permanen di National Gallery Australia dan salah satu tujuannya adalah untuk peringatan bagi korban-korban yang terbunuh dalam tragedi 1965-1966 di Indonesia (McGregor, 2018). Menurut pengakuan Dadang, dalam kisah Mahabarata dan cerita rakyat Jawa diyakini bahwa air merupakan tempat yang suci (Eastburn, 2008).

Karya Dadang lain yang dikoleksi oleh National Gallery Australia adalah instalasi berjudul *Red Rain* (2003). Instalasi ini terdiri dari 1965 potret kecil yang ditempelkan di langit-langit. Dari dahi masing-masing potret dijuntaikan benang merah hingga ke dasar lantai. Untaian tali merah darah ini menghubungkan tubuh dengan tanah. Dadang sengaja melakukan perulangan horor tentang pembunuhan massal tahun 1965-1966 karena hal ini masih menghantuinya. Potret kecil juga menyerupai kartu identitas resmi Indonesia, yang membatasi orang-orang yang berasal dari keturunan Cina (Lort, 2020). *Red Rain* karya Dadang ini diharapkan sebagai semacam monumen untuk memperingati korban peristiwa 1965-1966 dan kiasan peringatan universal, dimaksudkan untuk membuat orang berpikir tentang kemanusiaan mereka sendiri. Wajah-wajah korban digambar di atas

kertas doa Tionghoa, dalam agama Budha untuk memperingati roh-roh orang yang sudah meninggal. Penggunaan kertas doa untuk menggambar wajah korban ini dimaksudkan untuk mengingatkan bahwa peristiwa kekerasan politik ini tidak tertulis dalam sejarah resmi (Turner, 2008).

Tintin Wulia

Tintin lahir di Denpasar, Bali, tahun 1972. Belajar arsitektur di Universitas Parahyangan Bandung (1991-1998). Belajar musik di Berklee College of Music USA (1995-1997) dan memperoleh gelar Ph.D. seni rupa di RMIT University di Australia. Tintin adalah seorang perupa video yang sudah sering mengikuti berbagai pameran dan bienal internasional sejak tahun 2005. Beberapa karyanya dikoleksi oleh museum dan galeri di Asia, Australia, dan Eropa. Pada tahun 2017 Tintin dipercaya untuk mewakili Indonesia dalam Venice Biennale 57. Sejak awal Tintin sudah mengeksplorasi isu-isu tentang diaspora, identitas, migrasi, lintas batas, dan sebagainya yang terkait dengan identitas dan pengalaman pribadinya. Kakek Tintin, Liauw Liong Kee adalah anggota Baperki sebuah organisasi keturunan Tionghoa yang berafiliasi dengan PKI. Setelah peristiwa 1965 kakek Tintin menghilang, kejadian ini tidak diceriterakan oleh ibu dan saudaranya hingga suatu saat. Pengalaman pribadi yang traumatis ini kemudian memengaruhi karya-karya Tintin.

Dalam pameran Venice Biennale ke 57 di Italia, Tintin mempresentasikan *video art* dengan judul 1001 Martian Homes. Karya seni video ini menampilkan empat manusia yang berkisah tentang hidupnya secara terpisah. Tiga dari mereka bekas tahanan sebuah revolusi besar pada 2065, lalu dikirim ke Planet Mars hingga 2079. Adapun satu lagi adalah anak bekas tahanan itu. Mereka berkisah tentang hidupnya yang dinistakan oleh rezim, diperlakukan tidak manusiawi, dan mereka ditahan tanpa pengadilan (*Tempo*, 18 Mei 2017). Video Tintin ini semacam memoir itu diadaptasi dan dikisahkan ulang dari sejarah politik Indonesia dengan latar waktu 2065, era ketika manusia hidup di Mars. Tahun 2065 adalah bentuk fiktif dari 1965 dan Mars di beberapa bagian disebut untuk menggantikan Pulau Buru, tempat para eksil ini diasingkan (*Kompas*, 27 September 2017).

Harsono, Dadang, dan Tintin adalah sebagian dari para perupa keturunan Tionghoa atau warga Tionghoa Indonesia yang memiliki pengalaman kolektif yang relatif sama. Ketiga perupa tersebut sama-sama menggali ingatan mereka tentang diskriminasi terhadap etnis Tionghoa hingga tragedi memilukan, yaitu pembunuhan massal yang berulang kali terjadi pada saudara-saudara mereka dalam sejarah Indonesia.

Peran etnis Tionghoa sedikit sekali ditulis dalam sejarah resmi negara. Begitu pula kekerasan yang dilakukan terhadap warga etnis Tionghoa. Masa lalu sebagai memori kolektif merupakan sumber ide atau gagasan yang tidak pernah habis, masa lalu tetap penting dalam strategi penciptaan atau kreativitas seni mereka. Peter Burke menunjukkan pentingnya melestarikan catatan masa lalu sebagai cara memerangi penindasan dan penghapusan sejarah dan ingatan. Sejarawan dapat bertindak sebagai agen perlawanan dengan menantang narasi tunggal, mitos dan menunjukkan kelemahan narasi besar (Burke, 1997:59). Perupa juga bisa disamakan dengan agen perlawanan, meskipun mereka memenuhi fungsi ini dengan cara yang berbeda dari sejarawan (Kojen, 2017).

Semakin mengglobal pengalaman para perupa keturunan Tionghoa di medan seni internasional maka identitas mereka semakin plural atau transkultural. Nasionalisme terhadap negara-bangsa tempat mereka lahir, Indonesia sudah tidak relevan untuk ditanyakan. Justru saat ini mereka sedang mengalami era postnasionalisme, ketika peran lembaga internasional khususnya di bidang seni justru lebih memengaruhi identitas mereka. Karya-karya seni rupa yang mereka hasilkan kini tersebar di berbagai museum dan galeri internasional. Mereka lebih sering berada di luar negeri daripada di dalam negeri. Meski demikian, mereka tetap merasa ada keterikatan batin meski sebagian berbentuk kenangan kalam, memori kolektif, dan trauma yang dialami menjadi representasi untuk peringatan atau memorial yang diwujudkan dalam bentuk berbagai medium seni rupa. Karya-karya yang mereka hasilkan dan dikoleksi oleh berbagai museum internasional merupakan bentuk *counter-monument* atau semacam monumen-tandingan terhadap monumen tradisional. Hal ini sesuai dengan pendapat Young (1999) yang mengatakan bahwa “kontra-monumen” adalah ruang peringatan yang dirancang untuk menantang premis monumen yang sebenarnya. Praktik kontra-monumen telah menyebar dari ruang publik dan perkotaan ke karya seni kontemporer yang ditampilkan sebagai karya seni rupa *site specific* (Domingo, 2015).

Simpulan

Nasionalisme dalam diri para perupa Tionghoa khususnya Harsono, Dadang, dan Tintin tentu saja masih ada. Hal ini bisa dilihat bahwa isu-isu atau tema yang dieksplorasi oleh ketiga perupa masih berhubungan dengan keberadaan mereka sebagai bangsa Indonesia. Dalam beberapa karya mereka bisa ditemukan adanya simbol, motif, ragam hias, dan konsep-konsep tentang budaya tradisi di Indonesia khususnya Jawa dan Bali. Meskipun demikian, kadang-kadang simbol dan konsep

budaya tradisi Jawa misalnya ditampilkan dari aspek negatifnya. Di berbagai forum seni rupa internasional para perupa Tionghoa secara sadar telah mendialogkan budaya Tionghoa dengan budaya Jawa dan Bali sehingga dihasilkan produk budaya hibrida. Semangat postnasionalisme para perupa Indonesia keturunan Tionghoa diwujudkan dalam bentuk dialog terus-menerus antara budaya Tionghoa dan budaya tradisi Indonesia. Karya-karya seni rupa dengan berbagai medium yang telah dipresentasikan di forum global dijadikan wahana untuk peringatan peristiwa tragedi nasional yang pernah terjadi dalam sejarah Indonesia.

Referensi

- Anderson, Benedict. 1991. *Imagined Communities: Reflection on the Origin and Spread of Nationalism*. Revised Edition Ed. London and New York: Verso.
- Bennett, David. 1998. *Multicultural States: Rethinking Difference and Identity*. London: Psychology Press,
- Burke, Peter. 1997. *Varieties of Cultural History*. New York: Cornell University Press.
- Carey, Peter. 2015. *Orang Cina, Bandar Tol, Candu dan Perang Jawa: Perubahan Persepsi Tentang Cina 1755-1825*. Depok: Komunitas Bambu.
- Darini, Ririn. 2008. "Nasionalisme Etnis Tionghoa di Indonesia, 1900-1945". *Jurnal Mozaik*, 3(1): 1-12.
- Dermawan T., Agus. 2004. *Bukit-bukit Perhatian: Dari Seniman Politik, Lukisan Palsu Sampai Kosmologi Seni Bung Karno*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Domingo , Martinez Rosario. 2015. "The Artwork as Counter-monument. Nazi Period Commemoration and Memory in Contemporary Art". Paper disajikan dalam Workshop "Shared Spaces, Shared Memories, Shared Visions: Contemporary Visual Representations of the Second World War in German Cities". Newcastle University, Newcastle upon Tyne, 5th November 2015.
- Emalia, Imas. 2013. "Mochammad Natsir dan Pemikiran Ekonomi Ummat 1950-1960". *Jurnal Al-Turās*, Vol. XIX No. 2, Juli: 409-434.
- Eastburn, Melanie. 2008. "Dadang Christanto, Washing the Wound". *TAASA Review*, 17(4): 24.
- Halbwachs, M. 1992. *On Collective Memory*, ed. L. A. Coser. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Heidhues, Mary Somers. 2017. "Violent, Political, and Administrative Repression of the Chinese Minority in Indonesia, 1945-1998". *Jurnal Wacana* Vol. 18 No. 1: 94-105.

- Hendrastomo, Grendi. 2007. "Nasionalisme vs Globalisasi 'Hilangnya' Semangat dalam Peradaban Modern". Jurnal *DIMENSIA*, Volume I, No. 1, Maret.
- Lort, Roger, "Nineteen Sixty-Five: Dadang Christanto", diakses 9 Juni 2020, <https://www.eyelinepublishing.com/eyeline-85/review/nineteen-sixty-five-dadang-christanto>.
- McGregor, Katharine. 2018. "Heads from the North: Transcultural Memorialization of the 1965 Indonesian Killings at the National Gallery of Australia" Jurnal *The Indonesian Genocide of 1965*: 235-252.
- Meskimmon, Marsha. 2014. "Response and Responsibility: On the Cosmo-politics of Generosity in Contemporary Asian Art" dalam Antoinette, Michelle; and Turner, Caroline: *Contemporary Asian Art and Exhibitions Connectivities and World-making*, Canberra: Australian National University.
- Kojen, Naomi. 2017. "Translating Collective Memory: Perspectives on Taiwanese identity in the art of Chen Chieh-jen and Wu Tien-chang" Paper disajikan dalam, The 14th Annual Conference of European Association of Taiwan Studies at the Department of Asian and North African Studies of Ca' Foscari University of Venice 2-4 March 2017.
- Kosasih, Ahmad. 2013. "Pers Tionghoa dan Dinamika Pergerakan Nasional di Indonesia, 1900 – 1942". Jurnal *Susurgalur*, No.1, Vol.1, Maret: 41-60.
- Kraus, Werner. 2005. "Chinese Influence on Early Modern Indonesian Art ? Hou Qua : a Chinese Painter in 19th-century Java". Jurnal *Archipel* 69, Paris, 2005: 61-86.
- Kuntowijoyo. 2003. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Kwartanada, Didi, 1996. "Minoritas Tionghoa dan Fasisme Jepang: Jawa, 1942-1945", Lembaga Studi Realino (Ed.). *Penguasa Ekonomi dan Siasat Pengusaha Tionghoa*. Yogyakarta: Kanisius dan Lembaga Studi Realino.
- Nunn, Tey Marianna. 2011. "What is Postnationalism?" Jurnal *Hemisphere*, Vol. 4, Iss. 1: 10-15.
- Purcell, Victor. 1987. *The Chinese in Southeast Asia*. London: Oxford University.
- Roediger, Henry L. & Magdalena Abel. 2015. "Collective Memory: A New Arena of Cognitive Study". Jurnal *Trends in Cognitive Sciences*. 19 (7) July: 359–361
- Suryadinata, Leo. 2003. "Kebijakan Negara Indonesia terhadap Etnik Tionghoa: Dari Asimilasi ke Multikulturalisme". Jurnal *ANTROPOLOGI INDONESIA* 71: 1-12.
- Turner, Caroline. 2008. "Dadang Christanto: Measuring the Tears", dalam Turner, Caroline dan Sever, Nancy (Eds), *Recovering Lives*. Canberra: ANU DRILL GALLERY.

- Wertsch, James V.; Roediger, Henry L.. 2008. "Collective Memory: Conceptual Foundations and Theoretical Approaches". *Memory* (Hove, England). 16 (3): 318–326.
- Wiyanto, Hendro, 2015. "Penghargaan bagi yang Sosial", Katalog Pameran FX. Harsono: *Kehidupan dan Khaos: Benda, Citra, dan Kata-Kata, The Prince Claus Award for FX Harsono*. Erasmus Huis, Jakarta, October 1 – 30.
- Young, James E.. 1999. "Memory and Counter-memory: The End of the Monument in Germany". *Harvard Design Magazine*. No. 9, Fall.
- Yuanzhi, Kong. 2005. *Silang Budaya Tiongkok-Indonesia*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

Surat Kabar, Majalah, Arsip:

Kompas, 27 September 2017

Tempo, 2 November 1998

Tempo, 2 November 2003

Tempo, 18 Mei 2017

Tirto, 1 September 2017

IVAA, Indonesian Visual Art Archive (online, 2020)

Lampiran Karya



Gambar 1 FX. Harsono, Preserving Life, Terminating Life #2, 2009, Diptych, acrylic and oil on canvas, thread, 200 x 350 cm, Artist collection (www.dailyserving.com)



Gambar 2 Bone Cemetery Monument

FX. Harsono, 2011, installation with 202 multiplex wood box, electric light, paper and photograph,
<https://indoartnow.com/exhibitions/things-happen-when-we-remember>



Gambar 3 Dadang Christanto, They Give Evidence, 1996, instalasi fibreglass
<https://www.tribunal1965.org/en/dadang-christanto-witnesses-from-indonesia/>



Gambar 4 Dadang Christanto, Red Rain, 2003
<https://www.eyelinepublishing.com/eyeline-85/review/nineteen-sixty-five-dadang-christanto>



Gambar 5 Tintin Wulia, 1001 Martian Homes, 2017, video, youtube.com

Dr. Hariyanto lahir di Temanggung 1 Mei 1958, lulus S-3 Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa di Pascasarjana UGM tahun 2012. Saat ini menjadi dosen Sejarah Seni Rupa di Jurusan Seni dan Desain dan S-2 Keguruan Seni Rupa, Universitas Negeri Malang. Minat utama penelitian dan pengkajian pada topik seni rupa kontemporer.

KUTUNGGU KARYAMU 100 TAHUN LAGI!

ABSTRAK

Apakah ketika Kartini menorehkan pena seabad lalu, tepatnya 6 November 1899 kepada Nona Estella tentang kapankah ia dan gadis pribumi dapat mereguk kebebasan berekspresi, adalah utopia belaka? Atau juga, ketika Sukarno mengharapkan kelak kehadiran Tugu Nasional tetap eksis 1.000 tahun sejak ia lontarkan gagasan itu (1960) di hadapan peserta sayembara? Tulisan ini akan masuk melalui ilmu sejarah (seni dan arsitektur) pada saat kedua tokoh itu menerawang ke sebuah masa seabad ke depan. Jangkauan seabad berkesenian bahkan terlampau pendek untuk disandingkan dengan gelegak tubuh-tubuh perupa untuk berkarya. Akan tetapi, hasrat serta karya yang bagaimanakah yang urgen untuk digali dan diunggulkan oleh institusi seni demi menginspirasi abad baru? Jawabannya ada pada rencana terukur untuk itu. Dengan menyandingkan gagasan elok para pemimpi dan pemimpin dunia, dapat dianalogikan konteks universal pengentasan 'kemiskinan' selaras dengan pengentasan 'kesenian' agar seni termasuk arsitektur tetap bersinar dalam hitungan ratusan tahun. Diusulkan enam kata kunci sebagai wacana, yaitu; (a) kekuasaan, (b) pengetahuan, (c) tanah, (d) kredit, (e) teknologi, dan (f) organisasi. Pada masa Kartini bertekad, baru satu hal yang dimilikinya, *pengetahuan*. Ketika Bung Karno berkehendak, empat hal yang dimilikinya *kekuasaan*, *pengetahuan*, *tanah*, dan *kredit*, tetapi tidak menguasai teknologi dan organisasi. Pada saat Tugu Monas dibangun, beliau *tumbang*. Organisasi yang diharapkan mampu merawat Tugu Nasional 1.000 tahun ke depan, sebagai karya seni yang seharusnya terlihat dari jarak skala 50-60 km darinya tak mewujud.

Kata kunci: enam-kata kunci, Kartini, Sukarno, seabad, utopia

Pendahuluan

Seniman modern, yang lahir dari bangku kuliah berkarya seni berbasis akumulasi keilmuan (teori dan praktik) yang pernah diperoleh. Sekaligus meneguk serta meresapi, karya-karya seni melalui buku, film, pameran, media sosial, serta pengalaman batin lainnya. Serangkaian hal inilah yang menjadi pembeda dengan seniman otodidak, atau yang lebih jauh lagi seniman tradisi. Tumbuhnya seniman modern sebagai akibat dari kesadaran atas kekayaan intelektual berupa seni yang dianggap memiliki potensi ekonomi, yang kemudian dinilai mampu memberikan sumbangan terhadap perekonomian negara. Inilah menjadikan institusi seni seperti ASRI dan ISI Yogyakarta didirikan.

Institusi Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, yang lahir pada 1984 merupakan wadah instusional seni yang telah mencapai usia 36 tahun lamanya, tentu karena memiliki tatanan yang terpelihara, dan mungkin selalu di-*refresh* untuk menjadikan kehidupan seni menjadi suatu institusi yang efektif dalam menunjang kemakmuran bagi unsur-unsur yang terlibat, yang berimbas kepada masyarakat luas. Imbas yang menyejahterakan tentu selalu diupayakan untuk diperluas. Pertanyaan klasik tentang keberlangsungan institusi selalu hadir sebagai sebuah keesiagaan. *Bagaimana 100 tahun ke depan sebuah institusi seni tetap dapat eksis?* Pertanyaan ini mungkin ditujukan untuk mempersiapkan strategi jitu terkait isu kelestariannya di tengah kepungan karya-karya seni lainnya yang membanjiri dunia nyata dan dunia maya.

Teori dan Metodologi

Makalah ini dituliskan berdasar penelitian deskriptif kualitatif, dengan merujuk pada studi kasus (Groat & Wang, 2002) melalui isu penanganan bidang seni para era tertentu. Dalam menguraikan studi kasus dilengkapi dengan arsip kesejarahan. Dalam penulisan ini dirujuk metodologi *Grounded Research Theory*, sebagai metode pengumpulan data secara induktif/ akumulatif merujuk (Glaser and Strauss, 2010). Dengan mempelajari tatanan institusional kehidupan seni serta aktivitasnya, serta unsur-unsur penting yang membentuk dan memengaruhi perkembangannya, dapat dirumuskan pola tatatan yang dinamai *Sistem Pengindustrian Seni*.

Sedikitnya, ISI Yogyakarta telah menggulirkan tujuh aktivitas kunci antara lain; (a) pembentukan kreator, (b) proses artistik kreatif, (c) pembuatan model /

'*mock up*'/ (d) pembuatan pola, (e) uji coba dan apresiasi, (f) media pementasan, dan (g) produksi (Ardhiati, 2001). Keenam proses dari pembentukan kreator atau seniman hingga tahap media pementasan. Keenamnya ini dapat diselenggarakan oleh institusi. Akan tetapi, *tidak* untuk yang ketujuh. Butir ketujuh yang dinamai sebagai produksi seni, sering kali terkendala. Karena, butir produksi seni berada di muara yang berlangsung di dalam 'pasar' yang luar institusinya. Ada timbal balik antara produk seni dengan kebutuhan 'pasar'. Sekian banyak problematik akan menjadikan produk seni dari yang superprioritas menjadi kurang prioritas. Sensitivitas/kreativitas/fleksibilitas dari pemangku kepentingan institusilah pemegang kendali agar ketujuh siklus *Sistem Pengindustrian Seni* berlangsung. Faktor *produk* bisa menjadi penghambat seorang kreator/ pelaku seni, yang menyebabkan dirinya tidak/kurang mampu memberikan sumbangan terhadap perekonomian negara, yang otomatis berdampak terhadap dirinya sendiri.

Ketika faktor *produk* terkendala, dampak terburuk adalah bidang-bidang tersebut menjadi stangnan, lalu kemudian mati suri perlahan-lahan. *Sistem Pengindustrian Seni* diharapkan terus berlangsung. Terutama bila institusi seni terbentuk oleh visi besar. Sensitivitas/kreativitas/fleksibilitas harus diambil dengan sikap tangguh ketika terjadi gejala-gejala stagnasi. Sikap sigap-siaga dari sebuah institusi seni inilah yang harus dipersiapkan untukantisipasi bidang seni dari ancaman terjadinya 'kemiskinan'-nya.

Istilah 'Kemiskinan Bidang Seni' mungkin akan menjadi perdebatan. Akan tetapi, istilah itu penulis 'pinjam' untuk memudahkan dalam memetakan kekurangan-kekurangan yang mungkin terjadi tanpa disadari dari sebuah institusi yang menganggap kemapanan menjadi sesuatu yang abadi. Kata 'kemiskinan' merujuk pengutaraan Hugo Chavez (Editorial, 2005). Pemimpin Amerika Latin itu menyatakan ada enam cara untuk menghilangkan 'kemiskinan' yang sesungguhnya di dalam kehidupan bernegara antara lain melalui insentif-insentif atau pemberian berupa; *power, knowledge, land, credit, technology, and organization*.

Sepandangan dengan Chavez, penulis mencoba menyejajarkan 'kemiskinan' bisa saja terjadi di dalam seni. Yaitu, ketika terjadi ketidaksetaraan dalam apresiasi seni, yang mengancam terjadinya kemunduran yang berakibat 'kemiskinan' dalam bidang seni itu sendiri. Sekalipun, sebuah institusi seni telah menjalankan ketujuh aktivitas kunci di atas. Apakah penyebab utamanya? Salah satunya, dikarenakan ketujuh butir yang dijabarkan dalam *Sistem Pengindustrian Seni*, sangat tergantung pada sesuatu yang lebih tinggi, antara lain aturan negara.

Bila dalam tatanan skala institusi, terdapat satu butir dari *Sistem Pengindustrian Seni* tidak dapat ditentukan oleh dirinya, yaitu produksi. Maka, akan terjadi serapan produk seni dapat terhenti. Di sinilah peran negara dibutuhkan karena telah terjadi 'kemiskinan' dalam satu institusi seni milik negara ataupun swasta. Bila dikaitkan dengan keenam kata kunci pengentasan kemiskinan merujuk Chavez, akan terlihat jelas. Teori pengentasan kemiskinan dapat berlaku pula sebagai teori untuk mengetaskan 'kemiskinan' bidang seni.

'Utopia' dalam Surat Kartini 6 November 1899

Rupa-rupanya, 100 tahun yang silam di Nusantara telah terjadi upaya untuk menegakkan sistem bidang seni. Sekalipun belum terinstitusi/terlembaga namun memiliki jejaknya yang menyejarah dapat dipelajari. Tepatnya, ketika terjadi peristiwa yang menggegerkan dunia Barat, yaitu saat diterbitkannya surat-surat Kartini menjadi buku bertajuk *Door Duisternis Tot Licht. Gedachten Over En Voor Het Javaansche Volk*. (Kartini, 1912). Korespondensi antara R.A Kartini yang tinggal di Jepara, dengan sahabat penanya Nona Estella di negeri Belanda diawali dalam torehan penanya tertanggal 6 November 1899.

Lebih dari 100 tahun lampau, Kartini telah melepaskan gagasannya *bukan* saja persoalan Bumiputera, tetapi juga perhatiannya terhadap kesenian. Hal yang menarik yang dapat diutarakan dalam makalah ini adalah tahun korespondensi itu berlangsung, yaitu tahun 1899 itu. Kartini menyebutkan sebuah bilangan angka seratus tahun. Sebagai sebuah perumpamaan demikian lamanya sebuah penantian yang berada di luar kendalinya. Tepatnya, Kartini menuliskan di sela-sela kegelisahannya sebagai putri Jawa yang terpingit.

Barangkali, yang impian dilontarkan oleh Kartini melalui surat tersebut menutupnya adalah sebuah utopia. Sesuatu yang hanya dapat dilontarkan sebagai impian.

Demikian salinan suratnya untuk memperjelas konteksnya:

...Saya tidak akan, sekali-kali tidak akan dapat jatuh cinta. Untuk mencintai seseorang menurut pendapat saya harus ada rasa hormat dulu. Dan saya tidak dapat menghormati pemuda Jawa. Bagaimana saya dapat menghormati seseorang yang sudah kawin dan sudah menjadi bapak, yang apabila sudah bosan kepada ibu anak-anaknya, dapat membawa perempuan lain ke dalam rumahnya dan mengawininya secara sah sesuai dengan hukum Islam.

Ajaran Islam mengizinkan kaum laki-laki kawin dengan 4 orang wanita, tapi selama-lamanya saya tetap menganggapnya sebagai dosa. Semua perbuatan yang menyebabkan manusia menderita saya anggap sebagai dosa. Dan dapatkah kamu membayangkan siksaan yang harus diderita seorang perempuan jika suaminya pulang dengan wanita lain sebagai saingannya yang harus diakuinya sebagai istrinya yang sah? Semua untuk kaum laki-laki dan tak ada sesuatu pun untuk kaum perempuan.

Betapa pahit kekecewaan saya dalam hal ini. Mengertikah kamu sekarang apa sebab saya begitu benci perkawinan?

Pekerjaan yang serendah-rendahnya akan saya kerjakan dengan rasa syukur dan rasa cinta, asal saya bebas dari keharusan kawin. Tapi saya tidak boleh mengerjakan sesuatu, sama sekali tidak boleh, mengingat kedudukan ayah dalam masyarakat.

Aduh, Stella, tentu kamu dapat merasakan betapa sedihnya menginginkan sesuatu dengan sungguh-sungguh tapi kamu merasa tak berdaya untuk mencapainya?

Apakah sekarang kamu mengerti mengapa saya ingin sekali menguasai bahasamu yang bagus itu? Saya mengirimkan kepadamu karangan dari Sumbangan Lembaga Kerajaan untuk Ilmu Bumi, Bahasa dan Bangsa-bangsa di Hindia. Karangan itu aku tulis kira-kira 4 tahun yang lalu dan saya tidak pernah membacanya lagi. Hingga baru-baru ini saya temukan kembali ketika saya merapi-rapikan kertas-kerta lama. Ayah kebetulan diminta bantuan oleh pengurus lembaga tersebut. Ayah mengirimkan tulisan itu, dan setelah beberapa lama saya menerima banyak sekali kiriman cetakan ulang. Saya kira, barangkali kamu ada minat untuk membacanya, karena itu saya kirim satu eksemplar.

Karangan mengenai batik-membatik, yang saya tulis tahun lalu untuk pameran Karya Wanita, dimuat dalam karya standar mengenai batik-membatik yang akan segera terbit. Senang juga ketika hari-hari itu saya mendengar kabar yang tak terduga mengenai hal itu. Saya sama sekali sudah lupa.

Lalu kamu bertanya, bagaimana mulanya saya terkurung dalam tembok itu.

Kamu pasti membayangkan bilik penjara atau semacam itu. Tidak, Stella, penjara saya adalah rumah besar dengan halaman luas di sekelilingnya. Tapi dilingkari dinding tinggi yang mengurung saya. Walaupun luas rumah dan halaman kami, namun bila kami harus selalu tinggal di situ, akhirnya sesak juga rasanya. Teringat oleh saya karena putus asa yang tidak terkira, berulang kali saya mengempaskan badan pada pintu yang selalu tertutup dan pada dinding batu yang dingin itu. Ke arah mana pun saya pergi, akhirnya saya sampai pada dinding batu dan pintu terkunci!

Untunglah bahwa saya selalu berpengharapan baik dan tidak lekas putus asa. Perubahan dalam seluruh dunia Bumiputra kami akan terjadi; titik baliknya sudah ditakdirkan. Tapi kapan? Itulah masalahnya. Kita tidak dapat mempercepat jam revolusi. Mengapa kami di dalam rimba ini, di daerah pedalaman jauh, di ujung negeri, mempunyai pikiran memberontak begitu? Teman-teman saya di sini berkata, bahwa lebih bijaksana bagi kami jika kami tidur dulu 100 tahun, dan begitu bangun, Jawa sudah sampai sejauh yang kami inginkan.

(Sumber: Surat Kartini kepada Nona Estella tertanggal 6 November 1899)

Barangkali, pernyataan angka yang disebutkan bukanlah sebuah utopia. Kartini menyebut angka itu sebagai jarak waktu yang tidak mampu ia perkirakan. Namun, menariknya, kita yang hidup pada zaman 100 tahun pascasurat Kartini itu dapat merasakan kebenaran atas pemikiran Kartini. Tepatnya pada tahun 1999, angka 100 tahun sejak tanggal itu, tepatnya 6 November 1999. Seabad kemudian pasca-Kartini, peristiwa seni apa sajakah yang telah berlangsung di Bumi Nusantara ini?

Jawabannya, sudah dapat disaksikan. Langkah-langkah kemajuan teknologi, bahkan letupan-letupan yang mengagetkan dari dunia seni telah mengisi kehidupan bernegara, termasuk pendirian sejumlah institusi seni untuk mencetak kreator/pelaku seni serta para pemikir bidang seni.

Seni dalam Sistem Kenegaraan Era Sukarno

Apakah usai 100 tahun pasca-Kartini, sistem dalam bidang seni dapat tertata dan beroperasi tanpa gejolak dari para senimannya? Tentu saja tidak. Tercatat berbagai gerakan terjadi sekitar tahun-tahun itu, baik sebelum maupun sesudah 100 tahun pasca-Kartini. Telah terjadi dua pemerintahan yang berbeda, yaitu dua orang Presiden, atau dua kebijakan kepemimpinan yang berbeda. Sekaligus, terjadi dua sistim politik serta organisasi pemerintahan yang berbeda pula.

Ketika Bumi Nusantara menjadi Indonesia, Presiden Sukarno-lah yang berupaya untuk memuliakan ide-ide besar Kartini, melalui buku kesetaraan gender bertajuk *Sarinah* (Sukarno, 1947). Dan, selama 22 tahun Bung Karno memimpin Indonesia (1945-1967) beliau menjadi patronis dunia seni selain perannya sebagai pemimpin kehidupan negara. Izinkan penulis untuk menganalogikan situasi belum *melek* seni sebagai 'kemiskinan' yang harus di-entas-kan oleh Bung Karno pada masa itu.

Melalui ragam seni, proklamator kita itu menggaungkan bidang seni ke tataran peradaban tertinggi. Semasa hidupnya gaung itu bukan saja menggema di sekitarnya. Beberapa seniman dan arsitek Indonesia menjadi harum namanya ketika telah bersentuhan dengan Bung Karno. Hal ini dikarenakan Bung Karno memerlukan *bidang seni* sebagai media untuk berdialog dengan para kolega politiknya. Kesadaran Bung Karno tentang jiwa artis yang bersemayam dalam jiwanya, justru mampu menempatkan posisi beliau dalam kancah kesetaraannya dengan pemimpin besar dunia lainnya. Bung Karno, bahkan menjadi seorang Pemimpin Dunia yang memiliki koleksi seni terbanyak, yang saat ini tersimpan di Istana Kepresidenan RI. Adanya Jiwa-Artis, Jiwa-Seniman itulah yang mendekatkan Bung Karno dengan para seniman nonsekolahan, seniman sanggar. Bung Karno amat bersyukur adanya jiwa artis dalam dirinya sebagai pemimpin yang mampu berdaya cipta (Sukarno, 1965).

Menurut Bung Karno, untuk menjadi arsitek, seseorang memerlukan daya cipta. Jiwa perasaan dan jiwa artis merupakan bekal mental untuk menjadi seorang arsitek. Di sisi lain, masyarakat awam belum dapat memahami bahwa jiwa perasaan justru diperlukan ketika masyarakat Indonesia belum tertata dengan baik. Diperlukan daya imajinasi untuk mendorong suatu cita-cita agar dapat terealisasi:

...Revolusi adalah perombakan dan pembangunan. Pembangunan meminta daja-tjipta, pembangunan meminta satu djiwa arsitek! Dan salah satu unsur djiwa arsitek adalah djiwa perasaan dan djiwa artis! Malahan ada orang berkata: *"The art to guide a revolution is to find inspiration in everything, - everything you see, everything you feel!* Dapatkah orang *find inspiration in everything*, kalau orang itu tidak sedikit *gevoels-mens*, tidak sedikit artis?

Bung Karno ternyata sangat bersyukur jiwa artis dan jiwa perasaan yang melingkupi jiwanya tersebut, sekalipun ketika itu masyarakat bahkan mencemoohkan sifat keartisan Sukarno tersebut. Situasi itu, bisa dimengerti karena masyarakat Indonesia pada masa itu belum memperoleh asupan yang komprehensif terkait bidang seni. Di kekinian, ketika bidang seni telah menjadi sektor pembawa keberuntungan ekonomi selain memperoleh tempat terhormat dalam tataran peradaban, dapat dipastikan anak Indonesia berbangga memiliki Jiwa Artis.

Dengan otoritasnya sebagai pemimpin yang ber-Jiwa Artis, setidaknya ada empat peran yang diperankan oleh Bung Karno saat itu, yaitu; (a) *kekuasaan*, (b)

pengetahuan, (c) tanah, dan (c) kredit. Dalam hal kekuasaan, publik mengakui kehebatan karismanya. Musuh pun takluk kepada Bung Karno. Dan hampir tidak ada sesuatu proyek pun yang luput dari persetujuan beliau. Pernyataan ini didukung oleh pernyataan Heng Ngantung yang saat itu menjadi Gubernur Jakarta Raya dalam kurun waktu 1964 hingga 1965 (Pemda DKI Jakarta, 1977). Menurutnya, selain kecintaan rakyat kepadanya, Bung Karno juga memiliki pengetahuan yang luas. Dengan demikian, apa yang dikatakan Sang Pemimpin memiliki karisma yang tidak terelakkan. Ketika, proyek *Jakarta City Planning* sebagai upaya Bung Karno meneguhkan tanda kebanggaan bangsa agar setara negara lainnya. Sebuah kesadaran atas kemajuan teknologi yang dialami oleh Soviet dan Amerika, yang mengungguli sesama negara NEFO. Berlangsungnya proyek ini menjadi catatan tersendiri bagi Henk Ngantung, yang mencatat: *...semua gagasan-gagasan maupun pembangunan-pembangunan yang berarti hanya terlaksana bila dicetuskan, direstui, atau ditangani oleh Presiden Sukarno sendiri.*

Artinya, Bung Karno telah berperan sebagai “arsitek” proyek *Jakarta City planning* untuk mengawal ibukota agar indah dan cantik pada saat menyambut Dasawarsa Asia-Afrika. Demi mencapai marwah di mata tamu negara, secara khusus Sukarno memberikan memo kepada Gubernur Henk Ngantung. Memo itu berisi “Lima P”: *perut, pakaian, perumahan, pergaulan, pengetahuan, dan peran “pembudayaan”* untuk mencapai kebahagiaan hidup usai terpenuhinya kebutuhan utama (Ardhiati, 2013). Bung Karno menyisipkan “kepuasan jiwa rakyat” melalui keberhasilan *city-planning* sehingga diartikan bahwa Bung Karno telah memadukan tahap keempat dan kelima teori *Hierarchy of Needs* dari Abraham H. Maslow sekaligus.

Meski kebijakan itu dinilai kurang memihak kepentingan masyarakat kecil, keputusan tersebut menjadi bukti kesungguhan Sukarno untuk mempermegah Kota Jakarta agar setara dengan kota internasional. Jargon *Djakarta is daarom Djakarta, omdat wijer zijn.* Jakarta ada karena kita! Jakarta sebagai mercusuar yang menyingkap hasrat, intervensi, dan rasa seni Sukarno, sesuai pengutaraannya:

Saja sendiri jang pimpin, saja sendiri jang pimpin pembangunan-pembangunan di kanan-kiri djalan Thamrin. Dan nantipun kanan-kiri djalan Thamrin ke Kebajoran. Saja sendiri jang melukis Tugu Nasional, saja sendiri jang mem-projecteer djalan silang, saja sendiri jang mengadakan sajembra Mesdjid Istiqlal, saja sendiri jang mengadakan air mantjur Istiqlal jang 45 meter tingginja. Oleh karena Djakarta sekarang ini sebagai kukatakan, what Djakarta think, today, Asia Africa will thinking tomorrow....

Kini, pada tahun 2020 setelah Hotel Indonesia terbangun, sebagai simbol *Wajah Muka Indonesia* atau sebagai “gerbang” untuk memahami Indonesia, kehadirannya dapat diterima. Selain memfasilitasi seluruh aspek kehidupan, juga telah berperan sebagai karya kebanggaan Indonesia. Penulis pun mengenal hotel ini di bangku Sekolah Dasar sekitar 1970-an melalui Ilmu Kewarganegaraan. Hotel Indonesia ini diperkenalkan sebagai bangunan modern bertingkat 14 lantai yang kali pertama dimiliki Indonesia. Hotel Indonesia yang kita miliki itu, dapat dikatakan sebagai satu dari empat hotel yang dibiayai oleh Dana Rampasan Jepang (Nishihara, 1993). Keempat hotel itu, antara lain Hotel Indonesia Jakarta, Hotel Samudera Beach di Pelabuhan Ratu, Hotel Ambarukmo Yogyakarta, dan Hotel Bali Beach di Denpasar. Keempatnya dirancang dalam gaya arsitektur modern, tetapi semuanya mengandung karya seni secara khas.

Khusus Hotel Indonesia terdapat ruang multifungsi berkapasitas 1.000 orang berbentuk oval, berlatar ukiran kayu persawahan di Bali sebagai satu-satunya *ballroom* berbentuk oval di Indonesia. Ruangan megah ini menjadi embrio pertunjukan seni para seniman masa itu, antara lain Bing Slamet, Teguh Karya, Rima Melati, Titik Puspa, dan lain-lainnya (Ardhiati, 2013).

Untuk mengekspresikan keindonesiaan, Bung Karno memerintahkan perupa Indonesia untuk mempercantik Hotel Indonesia ini, antara lain relief seluas kira-kira 30 meter persegi dari batu andesit. Karya perupa Harijadi S. yang berjudul *Pesta Pura di Bali* menjadi *second pointed*/pelapis kedua dari dinding di sepanjang dinding luar bangunan hotel. Di seberangnya berdiri patung Dewi Sri karya Trubus. Sementara itu, di paras depan bangunan kubah yang dinamai *Ramayana* terpanjang semirelief bertema *Wanita Indonesia Melayang* yang ditorehkan penuh warna oleh Soerono. Di balik atap kubah beton itu, seluruh dinding bagian atasnya dipenuhi oleh karya seni mozaik yang menggambarkan tarian Indonesia karya G. Shidharta. Sementara, di lantai hotel lainnya terdapat lukisan dinding karya Lee Man Fong bertema *Satwa dan Flora Indonesia*.

Selain karya seni rupa, Bung Karno juga mengadopsi nama sejumlah pulau dan nama tarian di Indonesia sebagai nama ruangan: Alor Room, Sumbawa Room, Lombok Room, Barong Room, Pendet Room, dan Sangir Room. Keragaman karya seni yang terpanjang di Hotel Indonesia Jakarta ini dapat dikatakan ragam karya seni di Hotel Indonesia menyerupai “Taman Sari Indonesia” berperan sebagai etalase bagi karya perupa Indonesia. Selain mempercantik hotel, Sukarno juga menggagas pembangunan patung *Selamat Datang* dan Air Mancur Heng Ngantung di depan Hotel Indonesia sebagai tengeran Kota Jakarta. Kolam air itu semula

ditumbuhi padma merah berasal dari kolam Istana Bogor yang dinamai *Henk Ngantung Fountain*.

Untuk bidang seni lainnya, kecintaan terhadap Indonesia diungkapkan oleh Bung Karno melalui pemujaan alam yang menjadi sejumlah tema lukisan para pelukis terbaik Indonesia yang dikoleksinya. Bung Karno telah menempatkan diri bukan sekadar "Arsitek", melainkan seorang *maesenas* yang meluas pada seni pertunjukan. Di tiap-tiap acara kenegaraan, selalu digelar unsur ronggeng- tari antara lain Tari Lepas Berpasangan dan Sendratari di istana kepresidenan. Bahkan, tidak jarang Bung Karno mengirim misi kesenian Indonesia ke luar negeri.

Lalu, bagaimana hubungan keberlangsungan seni dengan kepemilikan tentang *tanah* dan *kredit*? Kita sepakat bahwa setiap berkegiatan, membutuhkan ruang gerak. Ruang gerak membutuhkan tanah untuk didirikan bangunan untuk memfasilitasi ruang gerak seni. Sebutlah, ketika Bung Karno berkenan mendirikan Hotel Indonesia untuk percepatan pariwisata Indonesia. Sebuah hotel, kemudian didirikan di atas tanah pilihan, yaitu di Koridor Jl. MH Thamrin berhadapan dengannya Patung Selamat Datang, yang juga memerlukan ruang/tanah pijakan. Termasuk, kehadiran Gelora Bung Karno (GBK) dan Gedung Pola. Menyusul, gedung Sarinah, Wisma Nusantara, Planetarium, Masjid Istiqlal, dan Tugu Nasional serta yang tidak dapat disebutkan seluruhnya. Semua bangunan fasilitas memerlukan tanah berpijak dan tentu adalah kredit untuk pembangunannya. Bisa dimengerti bila pada saat itu negara belum memiliki kemampuan ekonomi yang mantap, tetapi berbareng itu Bung Karno meneguhkan peran pentingnya serangkaian bangunan itu sebagai infrastruktur bagi dunia seni arsitektur/seni bangunan.

Berdasar pengamatan visual, secara seni arsitektur terdapat kekhasan-kekhasan yang mencirikan semangat Bung Karno sebagai sikap memihak pada bidang seni. *Pertama*, dalam sosok karya arsitektur "Projek Mercusuar" selalu memperlihatkan gubahan bangunan modern dengan keunikan masing-masing, yaitu dengan menempatkan unsur seni rupa yang dibuat secara kolosal/komunitas/sanggar-sanggar seni terbaik. *Kedua*, memiliki lokasi tapak prima di sepanjang koridor utama Kota Jakarta. *Ketiga*, mewujudkan citra visual yang merepresentasikan keragaman keterampilan perupa Indonesia. *Keempat*, masing-masing bangunan memiliki esensi/fungsi yang khas. *Kelima*, selalu menampilkan sifat-sifat keabadian material.

Ada hal yang disayangkan sebagai bangsa yang baru merdeka itu *belum* menguasai teknologi secara. Negara masih mengandalkan bantuan tenaga ahli

asing untuk pembangunan GBK, Hotel Indonesia, dan Tugu Monas. Memerhatikan situasi ini, Bung Karno mengundang para teknisi Indonesia untuk magang atau mengikutsertakan teknisi muda bergabung agar terjadi fusi pengetahuan teknis/teknologi, termasuk menggelar sayembara-sayembara sebagai undangan keikutsertaan secara *fair*. Melalui cara tersebut lahirlah putra-putra terbaik Indonesia di berbagai bidang teknik antara lain Roosseno, Sutami, AM Lutfi serta beberapa mahasiswa ITB dan yang lainnya.

Ketakberlanjutnya Sistem Organisasi [Seni] Era Bung Karno

Ada hal lain yang luput dari genggamannya Bung Karno, yaitu *keberlanjutan sistem organisasi [seni]* pada masanya agar dapat diteruskan oleh penerus sesudahnya. Mengapa demikian? Keberlangsungan organisasi merupakan kendaraan utama sebagai estafet atas gagasan besar yang dimilikinya. Nama besar dan nama harumnya tidak serta merta mampu meneruskan gagasan besarnya, ketika organisasi besar lainnya berkuasa. Sebagai contoh riil ketika gagasan besarnya mengemuka, yaitu ide tentang Tugu Nasional. Tepatnya, terjadi bias saat Tugu Monas di dalam proses rancangan dan pascakonstruksinya. Bung Karno belum tuntas memimpin, tetapi keburu tumbang sebelum Tugu Nasional berdiri sempurna. Pada awal proses sayembara, Bung Karno meminta para peserta sayembara (Sukarno, 1960) memprediksikan kelestarian Tugu Nasional 1.000 tahun ke depan. Itu artinya, pada tahun 2960 Tugu Nasional diharapkan masih berdiri. Memprediksi datangnya tahun 2960 tidak ada seorang pun mampu membayangkannya.

Keterlibatan seniman dicatat oleh Claire Holt dalam buku *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*, antara lain:

Pada tahun 1956 Hendra terlibat sangat intensif dalam merancang sebuah versi kedua dari Monumen Nasional, karena rencana pertamanya gagal dalam kompetisi. Rencana dasarnya, bagian-bagian silang, serta model tanah liat menunjukkan sebuah pilar mengerucut yang tinggi dan berat yang melonjong menuju ke sebuah menara dan dihias dengan motif-motif yang menyala yang berhiasan banyak. Tugu itu tampil dari tengah-tengah sebuah dasar besar yang dibentuk seperti garis bentuk burung yang mengembang dari burung Garuda....

Pelukis Hendra tercatat telah mengikuti kedua sayembara Tugu Nasional, tetapi tidak memperoleh kemenangan. Berdasar arsip F. Silaban (Ardhiati, 2013), satu gambar dari peserta sayembara yang menyajikan ornamentasi dari

pagar langkan, serambi-serambi yang bertiang, serta sayap-sayap berundak yang mengumandangkan candi Jawa-Hindu, tetapi makara di akhir dari pegangan tangga, terdapatlah siput-siput yang anggun, yang menurut Hendra lambang-lambang dari kemelaratan.

Sejak awal proses membangun Tugu Nasional telah didahului oleh *proses memutu* termasuk wacana konsep keabadian 1.000 tahun. Tepatnya, sejak awal Sayembara Kedua Tugu Nasional 1960. Ada dua konsep keabadian melalui material dan immaterial, yaitu terdengarnya energi suara Sukarno dan pengabdian jiwa Proklamasi melalui atribut kemerdekaan, sesuai pengutaraan Bung Karno (Ardhiati, 2013):

Demikian pula tentang naskah Proklamasi, kita pantjangkan dengan aksara-aksara emas jang megah diatas satu papan jang terbuat dari perunggu pula sehingga djikalau nanti pada 2960 atau pada 3960 atau pada 4960 ada orang datang di Djakarta, orang masih bisa membaca Proklamasi Kemerdekaan Indonesia itu diatas papan dari perunggu itu.

Sungguh disayangkan, sistem organisasi seni yang diharapkan untuk mampu merawat Tugu Nasional 1000 tahun ke depan, sebagai karya seni tidak mewujudkan. Termasuk, gagasan awal dari Bung Karno agar Tugu Nasional yang seharusnya dapat terlihat dari jarak 50-60 km (Sukarno, 1961:8):

Alangkah megahnja Saudara², djikalau symbool revolusi Indonesia. Apalagi djikalau Saudara terbang dengan kapal udara dan datang di Djakarta dari 50-60 km Saudara sudah melihat: “*There is Djakarta*”, di sanalah Djakarta, tempat revolusi Indonesia meledak.

Situasi ideal tersebut, saat ini tidak dapat terselamatkan dari sistem organisasi berikutnya, yaitu era Suharto. Yang telah mengubah kebijakan terkait peraturan pembangunan bangunan Jakarta, terutama di sekitar Kawasan Tugu Monas. Sejak Kebijakan Nopember 1988/Kenop 88 berlangsung, termasuk pengalihan Bandara Internasional dari Kemayoran ke Soekarno-Hatta pada 1984. Kedua kebijakan baru ini merupakan eksekusi dari *Ketakberlanjutnya Sistem Organisasi [Seni] Era Bung Karno*. Pertama, Tugu Nasional hampir tenggelam di antara bangunan pencakar langit di sekitarnya. Kedua, Tugu Nasional tidak lagi terlintasi lagi oleh pesawat udara menuju Bandara Kemayoran karena posisi bandara Soekarno-Hatta tidak akan melintasi kawasan Tugu Nasional. Hal ini sekaligus menjawab pertanyaan mendasar para kawula muda yang belum mengikuti kesejarahan. Berdirinya Tugu Selamat Datang memang dirancang sebagai tengaran keberadaan ibukota bila melintasiya, tetapi kini tidak lagi.

Simpulan

Tulisan ini akan memasuki suatu simpulan yang disarikan dari ranah sejarah (seni dan arsitektur) merujuk perbincangan kedua tokoh besar, Kartini dan Bung Karno. Tokoh yang pertama, yaitu Kartini (1889) yang menerawang ke sebuah masa seabad ke depan. Baginya, hal itu bagaikan impian yang tidak terjangkau lamanya.

Ternyata, sebagian harapan Kartini telah terwujud dengan adanya kesetaraan gender dan ekspresi seni yang sempat berjaya. Jangkauan seabad untuk berkesenian bahkan terlampau pendek untuk disandingkan dengan gelegak tubuh-tubuh para perupa untuk berkarya seni. Pada masa Kartini bertekad, baru satu hal yang dimilikinya, yaitu *pengetahuan*.

Pada era selanjutnya, Bung Karno yang lebih optimistis memandang ke masa depan Indonesia melalui Tugu Monas agar lestari pada usianya ke-1.000 tahun. Bung Karno telah dapat merealisasikan *empat butir* dari keenam kata kunci pengentasan 'kemiskinan seni'. Keempatnya itu antara lain; (a) kekuasaan, (b) pengetahuan, (c) tanah, (d) kredit. Ada dua butir yang Bung Karno tidak kuasa menggenggam, yaitu sistem (e) teknologi dan (f) organisasi [seni]. Ketika Bung Karno masih memerintah dan berkehendak, meskipun sudah menguasai empat hal, yaitu *kekuasaan, pengetahuan, tanah, dan kredit*, tetapi belum menguasai teknologi dan organisasi. Maka ketika beliau menginginkan Tugu Monas berdiri, beliau harus legawa mengandalkan kemahiran teknokrat mancanegara. Dan, ketika beliau tumbang secara politik, sistem organisasi pemerintahan yang dimilikinya pun ikut tumbang. Dengan demikian, *sesuatu organisasi* yang diharapkan mampu untuk merawat Tugu Nasional 1000 tahun ke depan, sebagai sebuah karya seni tidak mewujud.

Terkait pembicaraan seni, penulis memandang perlunya refleksi semua institusi seni untuk memetakan kembali kekuatan yang dimilikinya demi menginspirasi abad baru? [baca: 100 tahun ke depan]. Melalui enam kata keberlangsungan seni, yaitu (a) kekuasaan, (b) pengetahuan, (c) tanah, (d) kredit, (e) teknologi, dan (f) organisasi agar ISI Yogyakarta dapat gagah menantang kreator Indonesia: *Kutunggu Karyamu 100 Tahun Lagi!*

Referensi

- Ardhiati, Y. 2013. *Bung Karno dalam Panggung Indonesia*. Jakarta: Wastu Adicitta.
- Aloha, M. 2013. *Kurator of Kartini's Letters in Indonesian for Pembacaan Surat-Surat Kartini*. Institut Ungu, Yayasan Muara Bangsa, Kopdar Budaya.
- Editorial. 2008. "The Latin America's "New Socialism" Way: A New Era", in *Journal Sosial Demokrasi*. Vol. 4., No.1-Oktober - Desember 2008. <http://library.fes.de/pdf files/bueros/indonesien/07003/jurnal%20ed%204.pdf>.
- Glaser, B. G., and Strauss, A. L. 2010. *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Copy Right 1967. London: Adline Transaction.
- Groat, L, and David, W. 2002. *Architectural Research Methods*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Kartini, R.A.1912. *Door Duisternis Tot Licht. Gedachten Over En Voor Het Javaansche Volk*. N.V. Electriche Drukkerij "Luctor Et Emergo". S-Gravenhage.
- Llyod, C. 1993. *The Structures of History (Studies in Social Discontinuity) 1st Edition*. Oxford UK & Cambridge USA: Blackwell.
- Mrazek, R. 2002. *Engineers of Happy Land: Technology and Nationalism in a Colony*. New Jersey: Princenton Univerity Press.
- Nishihara, M. 1993. *Sukarno, Ratnasari Dewi dan Pampasan Perang, Hubungan Indonesia-Jepang 1951-1966*. Terj. Praty D. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Pemda DKI Jakarta. 1977. *Karya Jaya. Kenang-Kenangan Lima Kepala Daerah Jakarta 1945-1966*. Jakarta: Pemda DKI Jakarta.
- Rouffaer, G.P. and Juynboll, H.H. 1914. *De Batik-Kunst in Nederlandsch- Indië en haar Geschiedenis*. Haarlem: Kleinmann. Utrecht: Oosthoek, 1899.
- Sukarno.1947. *Sarinah*. Print I. Jogjakarta: Oesaha Penerbitan Goentoer.
- ,1960. *Amanat Presiden Soekarno di Hadapan Peserta Sayembara Tugu Nasional 27 Juni 1960*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Toer, P.A. 2000. *Panggil Aku Kartini Saja*. Jakarta: Hasta Mitra.

Dr. Yuke Ardhiati, M.T., IAI. Selain sebagai Arsitek Profesional IAI, juga Pengajar Arsitektur di Universitas Pancasila. Alumnus FT Arsitektur, UNS dan Magister Studi Pembangunan ITB. Menyelesaikan studi doktor Ilmu Sejarah (2005) dan doktor ilmu Arsitektur (2013) di Universitas Indonesia. Kedua disertasinya terbit sebagai setangkup pustaka bertajuk: *Bung Karno Sang Arsitek: Kajian Artistik Karya Arsitektur, Tata Ruang Kota, Interior, Kria, Simbol, Mode Busana dan Teks Pidato 1926-1965* (2005) dan *Bung Karno dalam Panggung Indonesia* (2013). Selain makalah juga artikel jurnal internasional. Scopus ID: 57198431091 serta buku tahun terakhir; *Tiga Relief Tiga Perupa. Narasi Keindonesiaan di Ruang VIP Eks. Bandara Kemayoran Jakarta* (2019), *De Tjolomadoe, Adaptive Re-Used Bangunan Cagar Budaya* (2018), *Grounded Theory untuk Arsitektur, Seni dan Desain* (2018), *Studio Living pada Rumah Kaki Seribu di Papua Barat* (2017), *Historiografi Arsitektur pada Historiografi Indonesia* (2017), *Kriya Indonesia Menuju Ekonomi Kreatif* (2016).

URL: <https://scholar.google.co.id/citations?user=I9cnBrkAAAAJ&hl=id>.

MEMVISUALKAN NEGERI JAJAHAN: ILMU PENGETAHUAN DAN LUKISAN PADA MASA AWAL KOLONIALISME DI INDONESIA

ABSTRAK

Ilmu pengetahuan dan seni memiliki sifat independen. Namun, pada masa awal kolonialisme Barat di Indonesia, ilmu pengetahuan dan seni tidak berdiri sendiri. Keduanya seringkali diproduksi untuk mengabdikan pada kekuasaan kolonial. Artikel ini mengkaji produksi ilmu pengetahuan dan seni pada masa-masa awal kolonialisme Barat di Indonesia dengan mengambil referensi pokok pada lukisan-lukisan dan litografi-litografi yang dihasilkan oleh para perupa Eropa. Dalam teori *post-colonial* produksi ilmu pengetahuan dan seni tentang masyarakat koloni dipandang sebagai oposisi biner (*binary opposition*). Mereka diproduksi karena keunikannya, tetapi pada saat yang sama sebagai bentuk peliyanan yang penuh dengan bias kolonial, puitik, dan retorik. Namun, ilmu pengetahuan dan seni juga memiliki sifat-sifat yang lain yang tidak dengan mudah dapat dimanipulasi. Seperti halnya profesi-profesi lain para kreator seni menyangga beban etik untuk menampilkan kebenaran dan akurasi dari objek yang diteliti dan divisualkan. Dengan masih absennya teknologi visual pada masanya, karya-karya seni produksi kolonial ini menjadi sumber yang penting dalam rekonstruksi sejarah dan kebudayaan Indonesia.

Kata kunci: visual, koloni, ilmu pengetahuan dan seni, kolonialisme

VISUALIZING THE COLONY: SCIENCE AND PAINTING IN THE EARLY COLONIAL INDONESIA

ABSTRACT

Science and art have each an independent nature. In the early days of Western colonialism in Indonesia, however, science and art did not grow separately. Both are produced for the interests of the colonial authorities. This article examines the production of art objects as part of the colonial scientific endeavors in the early days of Western colonialism in Indonesia with special reference to paintings and lithographs produced by European artists. In post-colonial perspective, the production of science and art about the colony and its society are viewed as a binary opposition. They are created for its particularism but at the same time as a form of othering and entrenched with colonial bias, poetic and rhetorical. However, the creation of sciences and arts also have its own traits which could not be easily manipulated. Like other professions the creator of arts bearing professional ethic in displaying the nature of the objects being studied and visualized. By the rare of visual technology in its days, these works of colonial arts have been used as one of significant sources to reconstructing Indonesian history and culture.

Keywords: visual, colony, science and art, colonialism

Pendahuluan

Pada akhir abad ke-17 bersamaan dengan misi imperialisme dan kolonialisme, bangsa-bangsa Eropa mulai melakukan eksplorasi di berbagai bidang ilmu pengetahuan. Pemikiran bahwa ilmu pengetahuan dapat menjadi basis untuk menjalankan praktik *statecraft* (kenegaraan) yang lebih efisien menjadi argumen yang kuat di balik gerakan intelektualisme di benua itu. Dampak langsung dari imperialisme Eropa ini tampak jelas di beberapa cabang ilmu, seperti botani, farmasi dan kedokteran, kartografi, hukum, antropologi, arkeologi, dan sejarah. Oleh karena itu, perkembangan kehidupan intelektual di Eropa hanya dapat

dipahami secara utuh dengan mengaitkannya dengan misi imperialisme mereka di seberang lautan (Marshall & Low, 1998).

Sistem dan praktik ilmu pengetahuan di Eropa pada abad imperialisme dan kolonialisme telah menjadi subjek kajian menarik dari para sejarawan dalam dua dekade terakhir. Bahkan, tema ini telah dikembangkan menjadi arah baru historiografi kontemporer di Amerika. James Delbourgo dan Nicholas Dew (2007) adalah dua sejarawan yang aktif mengaji permasalahan ini. Keduanya menyajikan kumpulan tulisan tentang perkembangan ilmu pengetahuan dan imperialisme di dunia Atlantik. Sementara itu, imperialisme Inggris di Asia dan Afrika juga menjadi subjek dominan dari para sejarawan di India. Imperialisme Inggris di Asia memang menarik karena Inggris mengembangkan corak imperialisme yang berbeda dengan Spanyol, Portugis, dan Belanda, yaitu ekspansi politik dan ekonomi di seberang lautan juga dibarengi oleh eksplorasi ilmu pengetahuan. Karya-karya Deepak Kumar (1991) dan Zaheer Baber (1996)¹ dapat menjadi referensi penting untuk melihat kecenderungan umum praktik ilmu pengetahuan kolonial Inggris di India. Di Asia Tenggara, khususnya Indonesia, subjek yang sama dapat dipelajari dari karya Mary Quilty (1998) yang membedah lima buku sejarah klasik, tiga di antaranya tentang Indonesia, yang ditulis para penulis Inggris, seperti William Marsden, Thomas Stamford Raffles, dan John Crawfurd yang hingga kini masih menjadi referensi dasar dalam memahami masyarakat Asia Tenggara pada masa awal moderen. Menurut Quilty, penulisan buku-buku sejarah itu tidak hanya memiliki tujuan komersial dan agenda politik semata, tetapi juga mengandung apa yang disebut sebagai perangkat “poetics and rhetorical”. Quilty menganalisis unsur-unsur rasialisme dan bias seksual gerakan antiperbudakan serta persepsi Barat tentang Asia Tenggara.

Sementara itu, kajian tentang perkembangan Ilmu pengetahuan di Hindia Belanda sebenarnya telah dilakukan sejak akhir masa akhir kolonial. Pieter Hoonig and Frans Verdoorn (1945) telah menghimpun berbagai tulisan dari berbagai cabang ilmu pengetahuan dalam *Science and Scientist in the Netherlands-India*, sayang karya ini belum mendapat respons yang selayaknya dari para sejarawan. Kelindan antara ilmu pengetahuan dan kolonialisme Belanda di Indonesia dapat dibaca pula dari karya Andrew Goss (2011) yang mengkaji aktivitas ahli-ahli biologi di Hindia-Belanda yang dianggap sebagai sebuah kegagalan karena tidak mampu membangkitkan apa yang ia sebut sebagai *enlightenment* (pencerahan)

¹ Untuk tema tertentu di bidang humaniora misalnya karya Peter Gottschalk, *Religion, Science, and Empire: Classifying Hinduism and Islam in British India*, Oxford University Press, 2012.

seperti yang terjadi di Eropa Barat. Kajian lain adalah karya sejarawan Australia, Hans Poll (2019), yang melakukan kajian tentang proyek kesehatan kolonial dan pergerakan para dokter bumiputera melawan hegemoni dan ideologi praktik kedokteran kolonial.

Di bidang teknologi dan proyek-proyek infrastruktur kolonial serta peran para insinyur kolonial menjadi subjek pokok kajian Rudolf Mrázek (2002), sedangkan Cees Fasseur (1825-1950) menyajikan analisis yang menarik tentang pemikiran dan proyek kolonial di bidang birokrasi dan pemerintahan di Hindia Belanda. Karya Andreas Weber (2012) merupakan kajian paling mutakhir tentang topik ini. Ia mengkaji peran yang dimainkan oleh Prof. Reinwardt dalam penelitiannya di bidang *natural history* di Hindia-Belanda.

Bekerjanya proyek-proyek ilmu pengetahuan kolonial ternyata tidaklah dapat berjalan sendiri tanpa menyertakan bidang lain. Para ilmuwan dan cakupan ilmu yang mereka geluti tidak cukup mandiri untuk dapat menyediakan semua kebutuhan dalam praktik penelitian di lapangan. Hampir seluruh penelitian bidang ilmu pengetahuan sangat menggantungkan diri kepada ahli-ahli yang dapat membantu mereka menampilkan gambaran visual tentang objek dan subjek yang mereka teliti. Profesi yang paling dibutuhkan sebagai partner utama para *scientists* itu adalah *draftsman* atau tukang gambar (pelukis) yang dapat membuat sket-sket atau ilustrasi-ilustrasi yang akurat, detail, dan realistik. Semua bidang ilmu dan riset tanpa terkecuali memerlukan wujud visual dari objek material riset mereka. Ahli botani dan zoologi memerlukan visual berbagai wujud fisik *species* tanaman dan binatang yang mereka pelajari. Para ahli geografi, geologi vulkanologi memerlukan ilustrasi visual berbagai peta wilayah, topografi tanah ataupun struktur tanah, dan bebatuan yang mereka pelajari. Demikian juga ilmuwan sosial dan humaniora seperti antropolog memerlukan ilustrasi visual tentang berbagai ragam etnis, dari pakaian, ritual, seni, rumah tinggal, hingga lingkungan adat budayanya, sedangkan arkeolog memerlukan ilustrasi visual dari berbagai artefak dan benda sejarah yang mereka kaji. Dengan demikian, tidak mengherankan jika para *draftsman* menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari ekspedisi ilmu pengetahuan kolonial.

Selain itu, lebih dari memenuhi sekadar tuntutan profesionalisme di bidang ilmu pengetahuan, berjalannya kekuasaan juga memerlukan para perupa ini. Setiap tahunnya, praktik administrasi kolonial telah menghasilkan jutaan halaman laporan dan segala dokumen yang berkaitan dengan jalannya kekuasaan sehari-hari, dari masalah ekonomi, politik, militer, sosial, budaya, dan aspek-aspek lainnya.

Dokumen-dokumen tertulis itu diciptakan untuk keperluan internal koloni, tetapi juga untuk pengetahuan dan kepentingan negeri induk sebagai dasar pembuatan kebijakan. Namun, sering dirasakan bahwa selengkap apa pun laporan dan narasi tertulis yang dibuat belum dapat menghasilkan komunikasi yang memuaskan jika tidak disertai dengan ilustrasi visual dari subjek-subjek yang dibicarakan dan dilaporkan. Dengan demikian, birokrasi dan administrasi kolonial juga sangat membutuhkan para perupa untuk melengkapi laporan-laporan tertulis mereka. Terlebih lagi setelah pemerintah kolonial memperluas kesempatan pendidikan ke semua lapisan masyarakat kolonial, kebutuhan ini semakin lebih terasa mendesak sehingga pelatihan akademik bagi para perupa menjadi kebutuhan yang mendesak. Di Eropa pada awal abad ke-19 banyak gimnasium dan sekolah seni yang dipenuhi murid-murid yang ingin belajar menggambar dan melukis. Singkatnya, praktik kekuasaan dan ilmu pengetahuan memerlukan para perupa sebagai subjek yang dapat mendampingi mereka dalam melengkapi laporan politik dan ilmiah mereka. Pada masa-masa awal kolonialisme para perupa telah menjadi instrumen penting praktik kekuasaan kolonial.

Artikel ini membahas produksi visual yang dihasilkan dari dua praktik kekuasaan dan ilmu pengetahuan kolonial di Indonesia pada masa-masa awal kolonialisme di Indonesia dengan mengambil lingkup temporal masa pendudukan Inggris (1811-1816) dan Belanda hingga tahun 1820-an. Karena objek material dari kajian ini umumnya berada di lembaga-lembaga pendidikan dan kebudayaan di Inggris dan Belanda, kajian akan difokuskan pada karya-karya visual yang telah dihimpun dalam berbagai bentuk publikasi baik di masa kolonial maupun pascakolonial.

Produksi Pengetahuan Kolonial Inggris di Indonesia, 1811-1820

Paruh kedua abad ke-18 merupakan periode yang tidak mudah bagi bangsa-bangsa Eropa, khususnya Belanda, Inggris, dan Perancis karena mereka terlibat dalam Perang 80 Tahun. Pada dekade pertama abad XIX Belanda telah diduduki Prancis, sekalipun tidak berlangsung lama. Selama dalam pendudukan Prancis, Prince of Nassau, mengungsi ke Inggris, lalu tinggal beberapa tahun di Jerman. Setelah Prancis jatuh, pada tahun 1810 Inggris menyiapkan diri untuk menduduki Jawa, seperti telah ada dalam kesepakatan antara Inggris dan Belanda (Kew Letters), untuk mengambil alih Hindia-Belanda. Pasukan Inggris yang terdiri dari 60 kapal,

sampai di Batavia 4 Agustus 1811 tanpa resistensi yang berarti. Inggris menunjuk Thomas Stamford Raffles sebagai Letnan Gubernur (1811-1816). Pada saat yang sama Ambon, Banda, Sulawesi Selatan, Manado, dan Ternate juga diambil alih Inggris. Perlu dicatat bahwa sejak paruh kedua abad ke-18, Inggris telah memiliki kedudukan permanen di Bengkulu dan sekitarnya hingga tahun 1824.

Fase-fase yang berat ini juga dirasakan di wilayah jajahan karena pergolakan politik di Eropa itu berpengaruh kuat terhadap kondisi politik dan ekonomi di koloni. Bagi masyarakat di negeri jajahan, periode ini merupakan periode transisi politik yang panjang yang diwarnai oleh suksesi politik kolonial dan suksesi politik kerajaan, khususnya di Jawa dengan korban-korban politiknya yang tidak sedikit. Banyak aktivitas dan pergerakan militer silih berganti dari rezim kolonial Hindia-Belanda, ke rezim politik kolonial Prancis, berganti Inggris kemudian kembali ke rezim kolonial Belanda. Namun, rupanya pergolakan-pergolakan politik di koloni ini tidak memengaruhi aktivitas intelektual kolonial, khususnya yang dilakukan oleh rezim kolonial Inggris di bawah Letnan Gubernur Thomas Stamford Raffles yang memiliki ambisi dan *interest* yang kuat di bidang sejarah dan kebudayaan.

Reputasi kolonial Inggris di bidang ilmu pengetahuan di Indonesia sangat luar biasa. Jika Belanda adalah negara yang meletakkan dasar kolonialisme di Indonesia, Inggris adalah pioner dari penelitian dan penulisan tentang alam, masyarakat, sejarah, dan kebudayaan Indonesia. Dalam waktu kurang dari satu dekade Inggris telah menghasilkan berbagai karya yang monumental di bidang sejarah dan kebudayaan. Dimulai oleh William Marsden (1754-1836), yang menulis buku tentang *History of Sumatera* pada tahun 1783 kemudian disusul oleh Raffles (1781-1826) yang menulis tiga volume *History of Java* pada tahun 1817. Tiga tahun kemudian, yaitu tahun 1820 John Crawfurd (1783-1868) menambah khazanah yang lebih luas lagi dari apa yang sudah dilakukan oleh Raffles dengan menerbitkan tujuh jilid buku *History of Indian Archipelago*. Tidak terhenti sampai di situ, Colin Mackenzie (1754-1821)² melengkapi tiga penulis sebelumnya dengan menulis laporan hasil risetnya di Jawa yang diterbitkan dalam tiga jilid buku.³ Karya-karya mereka, meminjam istilah Mary Quilty (1998) adalah “textual empire” yang kesemuanya ditulis sebagai bagian dari proyek besar

² Mengenai riset Mackenzie tentang kepemilikan tanah di Jawa lihat John Bastin, *Raffles' Ideas on Land Rent System in Java and the Mackenzie Land Tenure Commission*, VKI, No XIV, 's-Gravenhage: Martinus Nijhoff.

³ Lihat John Bastin, “Colonel Colin Mackenzie dan the Javanese Antiquities”, *BKI*, 109 (1959), No. 3, hlm., 273-275.

kolonialisme Inggris di Asia. Semuanya ditulis oleh para pejabat kolonial yang ditempatkan dikoloni. Di samping menjadi bagian dari *interest* pribadi, tetapi juga bagian dari tanggung-jawab mereka sebagai pejabat-pejabat di koloni. Semuanya dipersembahkan untuk kepentingan negeri induk.

William Marsden, adalah anak seorang pedagang dari Dublin. Setelah mendapatkan penunjukan dinas sipil di *East India Company* dalam usia 16 tahun, ia dikirim ke Bengkulu pada tahun 1771 mengikuti kakaknya John Marsden yang sudah lebih dulu berkarier di sana. Ia dipromosikan ke jabatan sekretaris umum pemerintah dan mendapatkan pengetahuan Bahasa Melayu dan negeri tersebut. Ia kembali ke Inggris pada tahun 1779. Masa tinggalnya yang cukup panjang di Sumatera ia manfaatkan untuk menulis buku tentang *natural history* Pulau Sumatera dan penduduk yang menghuninya. Sejak awal dalam kata pengantar dapat secara jelas diketahui unsur-unsur politik penulis buku ini. Di bagian pengantar itu Marsden mengatakan betapa istimewanya Sumatera sebagai bagian dari planet bumi yang indah dan kaya dengan potensi alam, sekalipun pada saat itu (akhir abad ke-18) dari aspek aktivitas komersial dan perdagangan sudah menurun dibanding pada abad-abad sebelumnya. Marsden juga mengatakan bagaimana pulau ini sudah ratusan kali disinggahi dan dilewati oleh orang-orang Barat, tetapi tidak satu pun bangsa-bangsa Eropa itu memiliki minat untuk menulis. Ia mengkritik keras Portugis dan Belanda yang sudah lebih awal membangun reputasi politik dan ekonomi di wilayah ini, tetapi tidak menghasilkan apa pun dari sisi akademis tentang Sumatera. Tentang Portugis Marsden menulis:

The Portuguese being better warriors than philosophers, and more eager to conquer nations, than to explore their manners or antiquities, it is not surprising that they should have been unable to furnish the world with any particular and just discription of a country, which they must regarded with an evil eye (Marsden, 1783:iv).

(Orang-orang Portugis lebih baik menjadi petarung daripada filosof, dan lebih berhasrat menaklukkan bangsa-bangsa daripada mengeksplorasi tata krama dan kekunoan [sejarah] mereka, hal ini tidak mengejutkan bahwa mereka tidak dapat menyediakan kepada dunia sekadar deskripsi tertentu suatu negara yang mereka pandang dengan mata jahat)

Kritik yang tidak kalah kerasnya juga diarahkan kepada Belanda. Ia mengatakan bahwa keengganan Belanda menulis atau memublikasikan hasil riset karena kekhawatiran bahwa wilayah-wilayah yang telah menghasilkan keuntungan yang besar bagi bangsanya akan mengundang perhatian bangsa-bangsa lain di dunia. Marsden (1783:iv) menulis:

The Dutch were the next people from whom we had a right to expect information. They had the early intercourse with the island, and have at different times form settlement in every part of it; but they are almost silent with respect to its history. This might perhaps be popularly accounted for, from the supposed hebetude of their national character, or their attachment to gain, which is apt to divert the mind for all liberal pursuits. But I believe the true reason is to be found, in the jealous policy to prohibit the publication of any researches that might tend to throw a light in the sources of their profit and draw the attention of the rest of the world.

(Belanda adalah bangsa berikutnya yang mana darinya kita memiliki hak untuk mengharapkan informasi. Mereka memiliki persentuhan awal dengan kepulauan ini, dan memiliki pemukiman di berbagai tempat; tetapi mereka hampir tanpa suara tentang sejarahnya. Ini mungkin secara umum dipahami dari karakter nasional mereka yang bodoh atau bagian mereka untuk memperoleh, yang mana cenderung untuk mengalihkan pikiran untuk segala perburuhan bebas. Tetapi, saya percaya alasan sebenarnya ditemukan pada sifat cemburu untuk melarang publikasi segala bentuk riset yang mungkin cenderung membuat orang lain tahu tentang sumber dari keuntungan mereka dan menarik perhatian seluruh dunia).

Marsden dalam *History of Sumatera* ingin keluar dari *genre* populer di Eropa pada saat itu, yaitu *traveller accounts* (buku-buku laporan perjalanan). Pada masa itu banyak sekali penerbitan tentang dunia Timur ditulis oleh para pelancong Eropa atau utusan-utusan ekspedisi perdagangan. Dalam *genre* itu pada umumnya menceritakan aktivitas orang-orang Eropa itu selama menyinggahi secara singkat berbagai wilayah-wilayah dalam ekspedisi mereka. Marsden dalam buku itu tidak menceritakan orang Eropa, tetapi orang lokal. Ia mengatakan bahwa yang apa yang ia tulis itu lebih merupakan rekaman fakta sebagai data yang ia kumpulkan sendiri daripada “*the misconceptions or wilful impositions of travellers*” (miskonsepsi dan pemaksaan yang disengaja). Tiffin (2016:28-29) mengatakan bahwa tujuan Marsden menulis buku ini adalah menyajikan fakta daripada sistem untuk menggambarkan sesuatu sebagaimana adanya daripada menyajikan kekuasaan dari imajinasi kreatif. Namun, satu hal yang disayangkan dari karya Marsden bahwa ia telah memberikan ilustrasi panjang lebar tentang lingkungan alam flora dan fauna namun ia tidak melengkapi bukunya dengan ilustrasi dan gambar, kecuali sebuah peta.

Karya Marsden telah menginspirasi penerusnya, yaitu Thomas Stamford Raffles. Hal ini diungkapkan oleh istrinya sendiri, Sophia Raffles, dalam tulisannya tentang suaminya itu. Raffles sangat berharap ia menjadi orang pertama yang akan menerima buku Marsden.⁴ Setelah hasrat Raffles terpenuhi, ia pun segera

⁴ Sophia Raffles, *Memoir of The Life and Public Services of Sir Thomas Stamford Raffles, Particularly in The Government of Java 1811-1816, and of Bencoolen and Its Dependencies, 1817-1824.*

menyiapkan diri untuk menulis buku serupa untuk Jawa. Dokumen-dokumen dan bahan-bahan lain untuk menulis buku itu bahkan ditunjukkan dan didiskusikan dengan Marsden. Pada tahun 1817 karya Raffles *History of Java* akhirnya terbit. Dari judulnya yang singkat tampak Raffles mengadaptasi Marsden, tetapi dari isinya keunggulan Raffles tampak pada ilustrasi-ilustrasi dalam buku yang ia sertakan terutama pada jilid III. Tidak kurang dari 50 ilustrasi hasil karya dari beberapa ilustrator disertakan dalam buku Raffles.

Seperti halnya Marsden dan Raffles, John Crawfurd mengambil kata “history” (sejarah) dalam bukunya. Perbedaannya di lingkup geografi yang ia cakup. Jika Marsden membatasi diri di wilayah Sumatera dan Raffles di Jawa, Crawfurd mencakup keseluruhan kepulauan Indonesia dengan menggunakan istilah “Indian Archipelago”. Penggunaan kata “Indian” sangat dipengaruhi oleh cara Inggris melihat Asia secara keseluruhan terutama setelah mereka menduduki India untuk beberapa waktu yang lama. Kenyataan kultural di wilayah Nusantara yang pengaruh budaya Indianya begitu kuat menjadi argumen untuk menyebut kepulauan Nusantara sebagai “Indian Archipelago” (Tiffin, 2016:32). Seperti halnya buku *History of Java*, John Crawfurd juga menyertakan banyak gambar/ilustrasi, yang sebagian juga sudah dimuat dalam buku Raffles, di dalam bukunya *The History of Indian Archipelago*.

Sementara itu, Mackenzie menghabiskan waktunya di Jawa selama dua tahun (1811-1812/13). Ia diminta Raffles untuk melakukan survei di Jawa atas pengalamannya di India mengembangkan sistem pajak tanah. Namun, karena ia harus kembali ke India, pekerjaannya dilanjutkan H.C. Cornelius yang sebelumnya juga telah membantu Mackenzie dalam tugasnya itu di Jawa, termasuk membersihkan reruntuhan Candi Borobudur dari rumput dan tanaman liar. Lapornya tentang Jawa meliputi ilustrasi-ilustrasi yang dibuat dengan media cat air yang kemudian diterbitkan dalam tiga jilid. *Antiquities & Costume(s) of Java, 1812-13* yang dilengkapi dengan sket dan gambar-gambar yang kemudian dipakai dan dimasukkan dalam buku Raffles, *History of Java*. Jilid ke-2 karya Mackenzie adalah *A Collection of Monuments, Images, Sculptures &c. illustrative of The Ancient History, Religion & Institutions of the Island of Java and of the Adjacent Isles: Taken under the immediate Inspection & Direction of Lieutenant Colonel Colin Mackenzie in the course of a Tour & of different Excursions through the Island of Java in the years 1811-1812 & 1813* (di dalamnya juga termasuk beberapa sket dan lukisan cat air, dan Jilid ke-3 adalah *Views, Plans and Maps on the Island of Java* di dalamnya termasuk gambar peta dari pensil.

Keterlibatan Para Perupa

Dari karya-karya ketiga penulis Inggris itu, Raffles, Crawford dan Mackenzie telah dihasilkan ratusan skets dan ilustrasi tentang Indonesia. Siapa saja yang terlibat dalam produksi visual untuk buku-buku itu?

Dari sekian banyak karya visual tentang Indonesia masa lampau barangkali ilustrasi dan litografi yang disertakan dalam karya Raffles, *History of Java* adalah yang paling populer. Karya-karya visual dari para artis dari awal abad XIX itu terus direproduksi untuk disertakan kembali di banyak penerbitan buku sejarah dan seni hingga saat ini. Karya-karya itu juga banyak bertebaran di media daring untuk berbagai kepentingan.

Berbeda dengan Marsden yang menaruh kekagumannya pada lingkungan dan potensi alam Indonesia, Raffles lebih terpicat pada karya budaya manusia Indonesia, khususnya reruntuhan candi-candi yang bertebaran di Pulau Jawa. Dalam pidatonya di depan *Batavian Society of Arts and Sciences* (*Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen*), ia mengutip kekaguman yang tidak terhingga dari Kapten Godfrey P. Baker (orang kepercayaan Raffles untuk memimpin pembersihan reruntuhan Candi Sewu di Prambanan) atas keindahan Candi Sewu. Itulah sebabnya, mengapa Raffles menyertakan lukisan candi-candi itu dalam bukunya, *History of Java*. Tentu tidak mudah menyampaikan kepada publik Inggris tentang karya *masterpiece* Jawa itu dalam rangkaian kata semata tanpa gambar. Tidak mengherankan bahwa sketsa reruntuhan berbagai candi di Jawa, seperti Candi Borobudur, Roro Jonggrang Prambanan, Candi Sewu, Candi Plaosan, Candi Kalasan, Candi Dieng, dan beberapa candi lainnya menjadi pesona utama karya Raffles dan Crawford.

Ada beberapa tokoh utama sebagai penggambar Candi dengan berbagai wahana, yaitu James Mitton, Godfrey P. Baker, William Daniell, H.C. Cornelius, Colin Mackenzie, John Walker, William Home Lizars, dan Thomas Horsfield.



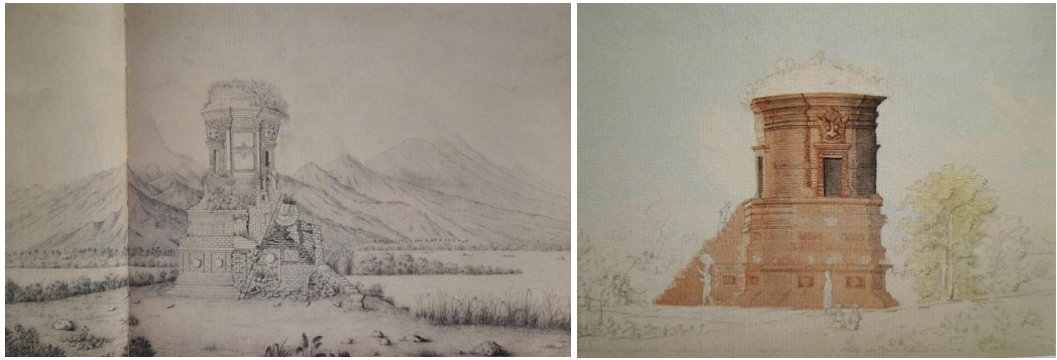
Gambar 1 Candi Prambanan karya H.C. Cornelius (1807) dan William Daniell yang menjadi ilustrasi buku Raffles *History of Java*, 1817 (Sarah Tiffin: SAiR)



Gambar 2 Candi Borobudur karya H.C. Cornelius 1807 dan Willam Daniell yang menjadi ilustrasi buku Raffles *History of Java*, 1817 (Sarah Tiffin: SAiR)



Gambar 3 Candi Hindu di Dieng karya H.C. Cornelius 1807 dan William Daniell serta bagian dari Candi Prambanan yang menjadi ilustrasi buku Raffles *History of Java*, 1817 (Sarah Tiffin: SAiR)



Gambar 4 Candi Jabung di Probolinggo karya Thomas Horsfield (1818) dan Colin Mackenzie 1812 (Sarah Tiffin: SAiR)



Gambar 5 Candi Jabung karya Kapten Godfrey P. Baker 1814 dan James Mitton 1815 yang menjadi ilustrasi buku Raffles *History of Java*, 1817 (Sarah Tiffin: SAiR)



Gambar 6 Gerbang Majapahit dan Candi Suku karya karya John Walker yang menjadi ilustrasi buku Raffles *History of Java*, 1817 (Sarah Tiffin: SAiR)

Di samping berbagai gambar reruntuhan candi itu, juga disertakan lukisan-lukisan tentang masyarakat pribumi dengan karakteristik fisik, pakaian, dan budayanya.



Gambar 7 Penduduk Jawa dari golongan ningrat dan rakyat biasa karya William Daniell yang menjadi ilustrasi buku Raffles *History of Java*, 1817 (Sarah Tiffin: SAiR)

Produksi Pengetahuan dan Lukisan Kolonial Belanda di Indonesia, 1816-1820'an

Selama diduduki Prancis, Prince of Nassau tinggal di Berlin. Tahun 1812 ia menuju London dan berharap Inggris mendukungnya untuk kembali ke Belanda. Akhirnya dukungan itu ia dapatkan setahun kemudian. Pada tahun 1813 ia kembali ke Belanda dan dinobatkan sebagai Raja Belanda, di sebuah gereja di Amsterdam, pada tahun 1815. Dalam *Treaty of London I*, 13 Agustus 1814 Belanda akan mendapatkan kembali seluruh posisinya di Hindia Belanda seperti sebelum diambil alih oleh Prancis pada tahun 1803, kecuali wilayah Bengkulu di Sumatera yang diduduki Inggris hingga tahun 1824.⁵

Untuk menjalankan seluruh urusan di koloni, pada tahun 1814 Raja Belanda menunjuk tiga tokoh utama, yaitu C.Th. Elout, C.A.G.P. Baron van der Capellen, dan Lt. G.G.A.A. Buyskens, sebagai Komisaris Umum bagi pemerintahan

⁵ Marie-Odette Scalliet, "Natuurtonelen en taferelen van Oost-Indie: Europese schilders in Oost-indie in negentiende eeuw", dalam Koos van Brakel (ed.et al.), 1998. Indie Onlijst, hlm. 43.

kolonial di Hindia-Belanda. Ketiga tokoh ini meminta didampingi ahli-ahli yang dapat memberikan nasihat dan informasi ilmiah tentang hal-hal yang berkaitan dengan pertanian, pendidikan, dan pengobatan. Permintaan para komisioner itu dituruti oleh Raja Willem I yang kemudian membentuk sebuah tim ekspedisi ilmiah yang terdiri dari para ilmuwan Jerman, yaitu Profesor Caspar George Carl Reinwardt (1773-1854), C.L. Blume, dan P.F.B. Von Siebold. Mereka diundang ke Belanda untuk tinggal di sana (Wassing-Visser, 1995).

Reinwardt adalah profesor di bidang *natural history*, kimia, dan kedokteran di Athenaeum Illustre dan Direktur The National Cabinet of Natural History, di Amsterdam. Reinwardt tidak ragu menjawab kepercayaan yang telah diberikan Raja Willem I kepadanya. Pada 15 Januari 1815, ia ditunjuk untuk menemani ketiga anggota Komisariss Jenderal sebagai Direktur Pertanian, Seni, dan Ilmu Pengetahuan di Hindia Belanda. Dengan jabatan ini ia memiliki tugas ganda sebagai semacam menteri atau kepala administrasi, tidak hanya di bidang pertanian, tetapi juga pendidikan, kesehatan, industri, dan perdagangan. Reinwardt juga bertugas mempromosikan riset dalam arti yang luas, seperti flora, fauna dan mineral, geografi fisik, seperti fenomena vulkanik dan cuaca. Pada saat yang sama juga dikembangkan riset di bidang moral, bahasa, benda-benda budaya, dan artefak sejarah (Wassing-Visser, 1995:60). Singkatnya Reinwardt harus menjadi seorang botanis, zoolog, etnolog, antropolog, dan arkeolog pada waktu yang sama.

Pada bulan Oktober 1815 ia berlayar ke Hindia-Belanda bersama dengan tiga anggota komisariss umum, dan ditemani beberapa orang ahli, yaitu Willem Kent, seorang ahli botani dan Adrianus Johannes Bik (1790-1872), seorang pelukis yang diminta untuk menggambar objek-objek yang tidak dapat dikumpulkan. Mereka tiba di Batavia pada April 1816. A.J. Bik dipilih oleh Reinwardt dari sekian banyak *illustrator* yang menawarkan diri. Ia dinilai sebagai orang yang paling ahli untuk dapat menghasilkan gambar-gambar yang bagus dan akurat dari objek-objek yang akan ditelitinya khususnya yang berkaitan dengan objek *natural history*. Tidak lama kemudian, saudara laki-laki Bik, Johannes Theodorus Bik bergabung dengan tim. Reinwardt juga ditemani dan dibantu oleh seorang anggota militer Belanda, Hermanus Christiaan Cornelius. Atas perintah Gubernur Pesisir Utara dan Timur Jawa Nicoulas Engelhard., H.C. Cornelius telah melukis denah dan reruntuhan Candi Prambanan dan Candi Borobudur yang kemudian disertakan sebagai ilustrasi dalam buku Raffles *History of Java*.⁶

⁶ Mengenai peran Cornelius pada masa Raffles lihat Sarah Tiffin (2016:79).

Wilayah pertama yang menjadi perhatian Reindwardt dan juga tiga anggota komisaris umum itu adalah wilayah-wilayah sekitar Batavia, khususnya Bogor dan Cianjur. Mereka melakukan ekspedisi ke wilayah itu untuk melihat potensi alam dan budaya yang ada di sana. Dalam kunjungannya ke wilayah ini telah menguatkan anggota komisaris itu tentang perlunya disertakan seorang pelukis dalam misi-misi mereka. Hal itu dinyatakan oleh Komisaris Elout dalam suratnya kepada J. Golberg pada 14 Desember 1816, seperti dikutip oleh Marie-Odette Scalliet, sbb.:

“Ik heb voor enige dagen met den Heer Van der Cappellen een klein toertje naar de bovenlanden gedaan; daar is het land fraai en pittoresk en nu zag ik dadelijk de juistheid in van het gezegde van Mevrouw de Prinses Douairiere van Oranje, dat hier een tekenaar komen moet, die de fraaiheden van Zwitserland en Italien kende. Zend ons zulk eenen.”⁷

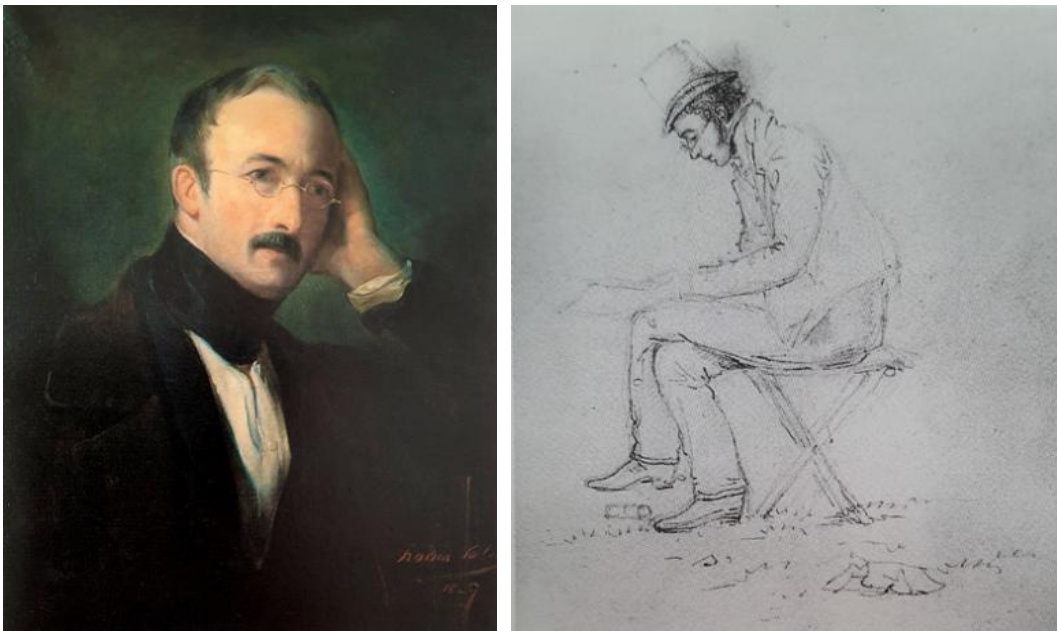
(“Saya telah melakukan tur kecil di sebuah pegunungan dengan Tuan Van der Capellen, di sana tempatnya sangat indah dan menawan dan sekarang tiba-tiba saya melihat kebenaran apa yang dikatakan oleh Prinses Douairiere van Oranje, bahwa seorang pelukis yang tahu tentang kecantikan Swiss dan Italia harus datang ke sini. Kirim saya orang seperti itu.”)

Kedatangan Antoine Joseph Payen

Pada saat itu sebenarnya sudah ada Bik bersaudara (Johannes Bik dan Theodore Bik), tetapi rupanya keduanya bukanlah pelukis yang diharapkan mampu menghadirkan apa yang oleh Elout sebagai “keindahan Swiss” itu. Bik memiliki gaya dan kemampuan yang tersendiri, yaitu pensil dan arang sebagai media utamanya melukis. Elout menginginkan seorang yang dapat menampilkan realisme murni ala lukisan renaissance Italia. Sebenarnya yang diinginkan oleh Elout adalah pelukis seperti Josephus Augustus Knip (1777-1847) seorang pelukis pemandangan yang terkenal saat itu yang dianggapnya memenuhi syarat sebagai seseorang yang tahu “keindahan Swiss dan Italia”. Namun, harapan Elout tidak lama menjadi kenyataan setelah hadirnya Antoine Auguste Joseph Payen (1792-1853). Sebelum keberangkatan ke Hindia-Belanda pada 29 Oktober 1815 itu, Van der Cappellen telah berusaha mencari seorang pelukis pemandangan, tetapi tidak

⁷ Marie-Odette Scalliet, “Natuurtonelen en taferelen van Oost-Indie: Europese schilders in Oost-indie in negentiende eeuw”, dalam Koos van Brakel (ed.et al.), *Indie Onlijst*, 1998. hlm., 39-89.

berhasil. Orang yang ia ingini, yaitu Ignace Jean van Regemorter (1785-1873), seorang pelukis dari Antwerp tidak diizinkan pergi ke Hindia-Belanda oleh orang tuanya. Ironinya karena orang tuanya yang melarang itu enam bulan kemudian meninggal, ia kehilangan kesempatan mendapatkan pekerjaan permanen dengan gaji yang besar. Itu sebabnya, kemudian muncul nama alternatif, yaitu Antoine Joseph Payen yang dipilih oleh Golberg atas rekomendasi dari F.J. Meeus seorang pengelola dari Soci t  des Beaux-Arts di Brussel. Payen kemudian segera berangkat ke Den Haag untuk menunjukkan keahliannya melukis dan lukisan gunung karyanya telah mencuri hati Golberg. Segera ia dinominasikan kepada Raja dan kemudian ditetapkan sebagai pelukis kerajaan pada 19 Mei 1816, dengan tugas khusus mendampingi Prof. Reinwardt di Hindia-Belanda.⁸



Gambar 8 Antoine J. Payen karya Raden Saleh dan Karya A.J. Bik (Koos van Brakel: *Indie Omlijst*)

Pada 22 Maret 1816 Payen diminta berangkat dari Vlissingen ke Hindia Belanda oleh Golberg dengan kapal *Selima*. Sejak penunjukannya pada Oktober 1815 hingga keberangkatannya itu, Payen memiliki banyak waktu untuk mempersiapkan diri menjalani petualangan yang besar yang mungkin tidak pernah ia bayangkan sebelumnya. Berkeliling di sebuah negeri yang sama sekali baru baginya. Pada 7 September 1817 ia mendarat di Batavia setelah perjalanan

⁸ *Ibid.* hlm. 40.

yang melelahkan dan *delay* panjang di beberapa persinggahan. Sesampai di Batavia kemudian ia diundang ke Buitenzorg (Bogor sekarang). Ia diberi sebuah kamar di istana Gubernur Jenderal yang menjadi tempat tinggalnya yang pertama sampai kemudian ia pindah ke Bandung tahun 1822. Sesampai di Buitenzorg Payen langsung bekerja. Ia melakukan perjalanan keliling di sekitar Buitenzorg, membuat banyak sket dan menggambar.

Kunjungan Payen di Jawa Barat

Payen rupanya cepat beradaptasi dengan lingkungan kerjanya yang baru dan mulai menemukan ritme dan waktu yang terbaik dalam mencari objek dan menggambar. Menurut Payen, pagi hari ketika matahari terbit adalah waktu yang paling baik untuk menggambar dan melukis. Sementara pada siang hari ia habiskan waktu di jalan mendampingi Reinwardt mengeksplorasi keadaan alam dan tinggalan sejarah, mengunjungi desa-desa dan seringkali menggambar kehidupan sehari-hari penduduk. Pada Februari 1819, Admiral Evertsen membawa kanvas yang lebar dari Payen yang akan diberikan kepada raja, yang telah terpampang buah tangan Payen berupa lukisan pemandangan yang luas Sungai Ciliwung dilihat dari Desa Parung Banteng di atas Buitenzorg, sementara Gunung Gede dan Pangerango tampak dari kejauhan. Payen memberi catatan tentang lukisan itu "*Dit gezich is genomen in de mooiste uren van de ochtend, waneer de zuiverheid en de helderheid van de lucht door dampen nog niet aangetast zijn*" (Pemandangan ini diambil pada saat yang paling indah pada pagi hari ketika kemurnian dan kecerahan udara belum terganggu oleh air yang menguap).⁹ Dalam lukisan itu seorang imam muslim berjalan, seorang pembantu memegang payung memayungi sang imam. Dua orang petani dengan kerbau menuju ke sawah. Payen juga menggambarkan secara detail vegetasi khas desa di Jawa.

⁹ *Ibid.* hlm. 49.



Gambar 9 Pemandangan Sungai Ciliwung dekat Parung (80 x 110 cm) karya A.J. Payen 1811
(Koos van Brakel: Indie Omlijst)

Detail dan akurasi ini merupakan tuntutan utama dari orang yang mempekerjakannya, yaitu Reinwardt, yang ingin memberikan lampiran ilmiah tentang flora dunia tropis. Marie-Odette Scalliet menilai bahwa Payen dalam lukisan-lukisannya selalu berupaya keras ingin menunjukkan adanya *truthfulness* atau kebenaran pada objek, dan bukan sesuatu yang imajinatif. Lukisan-lukisannya selalu membangkitkan rasa romantis dan latar belakang dari objek utama selalu menimbulkan kepedulian. Semua itu dilakukan dengan pendekatan yang *down to earth*, hampir ilmiah.¹⁰

¹⁰ Marie-Odette Scalliet, "Natuurtonelen en taferelen van Oost-Indie", hlm. 50.



Gambar 10 Jalan di Raja Polah dan Gunung Guntur (80 x 110 cm) karya A.J. Payen 1827
(Sarah Tiffin: SAiR dan Koos van Brakel: *Indie Omlijst*)



Gambar 11 Karang Gajah di Pesisir Selatan Jawa Barat (80 x 110 cm) karya A.J. Payen 1844
(Koos van Brakel: *Indie Omlijst*)

Kunjungan Payen ke Jawa Timur

Pada tahun 1822 Payen juga menjadi anggota komisi pencari dan pengumpul objek-objek arkeologis di Jawa. Ia juga diminta menginspeksi bangunan-bangunan

arkeologis itu untuk melihat kemungkinannya untuk dibangun kembali atau direstorasi. Untuk tugasnya ini ia melakukan perjalanan ke Jawa Tengah dan Jawa Timur. Pada Oktober 1823 ia berangkat ke Madura dan sebulan kemudian ke Banyuwangi. Di ujung timur Jawa ini Payen menjalankan tugasnya sebagai arsitek dan mengunjungi reruntuhan kuno di wilayah ini, tetapi kegiatannya menggambar dan membuat sket tidak ia abaikan. Di antara tempat yang ia kunjungi dan ia lukis adalah reruntuhan Candi Macan Putih, di bekas ibukota kerajaan Blambangan dari abad ke-17. Setahun setelah kunjungan ini ia menyelesaikan lukisan Candi Macan Putih di kanvas yang lebar. Pada masa Raffles semak-semak dan pepohonan yang menutupi reruntuhan itu dibersihkan. Reruntuhan yang saat ini telah lenyap itu tentu telah membuat Payen terkesima.



Gambar 12 Candi Macan Putih (80 x 110 cm) 1839 dan Rumah Dinas Residen Banyuwangi (53 x 56 cm) 1826 karya A.J. Payen (Koos van Brakel: *Indie Omlijst*)

Payen setuju dengan Residen Banyuwangi Philip Julies Baron van Zuylen van Nijeveld (1785-1864) untuk melukis tempat rumah dinas di Banyuwangi. Untuk itu, ia telah membuat sketsa untuk kemudian dilanjutkan dalam kanvas. Setahun kemudian ia memenuhi janjinya itu. Lukisan itu kemudian diserahkan kepada Van Zuylen di Utrecht pada tahun 1828. Van Zuylen sangat puas dengan lukisan Payen.¹¹ Rumah residen yang indah di dalam suasana sinar mentari pagi. Di depan rumahnya tumbuh pohon besar yang rindang dan di kejauhan puncak Gunung Ijen-Merapi. Residen sendiri dilukiskan di kanvas itu dengan kegiatan menerima surat dari seorang penduduk Jawa yang baru saja melintasi pohon besar di depan rumahnya.

¹¹ *Ibid.*, hlm. 55.

Kunjungan Payen ke Maluku dan Sulawesi

Setelah enam tahun berkeliling di Jawa Payen memperoleh kesempatan untuk mengunjungi Pulau Sulawesi dan Maluku, ia mengikuti kegiatan rutin Van der Cappellen mengunjungi kedua pulau itu. Dalam hal ini ia sedang menjalankan tugasnya sebagai arsitek pribadi Van der Capellen, tetapi ia diberi kebebasan untuk menggambar dan melukis. Mereka berangkat pada Februari 1824 dan tempat pertama yang dikunjungi adalah Ambon. Kota ini adalah tempat Rumphius tinggal dan berkarya hingga menghabiskan hidupnya di sana tahun 1720. Namun, saat sampai di sana makam Rumphius telah lenyap. Sampai kini sket atau lukisan Payen saat mengunjungi tempat ini tidak lagi ditemukan. Satu-satunya lukisan tempat ini yang masih ditemukan adalah lukisan cat air Pieter van Oort (1804-1834), yang mengunjungi Ambon tahun 1828. Setelah itu Payen mengunjungi Banda, Ternate, Tidore, Manado, dan Makassar. Dalam buku hariannya Payen tampak memiliki memori yang indah dari kunjungan ini. Ia menghasilkan beberapa sket dari kunjungan ini dan sembilan di antara ia wujudkan dalam lukisan. Di antaranya adalah lukisan Gunung Api di Banda, yang kebetulan saat ia berkunjung sedang erupsi. Payen menuliskan suasana erupsi itu di buku hariannya hingga larut malam, dari pesta di dek kapal hingga suara gemuruh dan lava menyala, yang tampak seperti kembang api kejutan buat kedatangan mereka. Di Pulau Lontar ia mendapat pemandangan yang indah gunung itu dan di tempat itu ia mulai menggambar. Sket yang ia bikin itu kemudian ia lanjutkan di kanvas pada tahun 1833. Asap tebal yang keluar dari kawah terhembus angin, di samping Banda Neira juga tampak Benteng VOC Belgica berdiri tegak menghadap gunung, sementara itu beberapa perahu tampak di pantai.¹²



Gambar 13 Gunung Api di Kepulauan Banda (80 x 110 cm) 1833 dan Air terjun di Minahasa Sulawesi Utara (80 x 110 cm) 1849 karya A.J. Payen (Koos van Brakel: *Indie Omlijst*)

¹² Marie-Odette Scalliet, "Natuurtonelen en taferelen van Oost-Indie", hlm. 56.

Kunjungan Payen ke Yogyakarta

Setelah delapan bulan berkeliling Maluku dan Sulawesi, Payen meminta untuk kembali ke Belanda, tetapi tidak diperkenankan oleh Van der Cappellen. Ia diminta pergi ke Yogyakarta untuk mengawasi renovasi kediaman resmi Residen Yogyakarta (Gedung Agung sekarang). Namun, renovasi itu terpaksa terhenti setelah pecah Perang Jawa pada tahun 1825 dan setelah tiga bulan di Yogyakarta, ia baru dapat meninggalkan kota yang terkepung oleh pasukan Diponegoro itu. Renovasi rumah residen Yogyakarta yang didesain oleh Payen itu akhirnya dapat diselesaikan setelah berakhirnya Perang Jawa 1830, tetapi sayang kembali hancur karena gempa besar yang menghantam kota Yogyakarta pada tahun 1867. Dengan demikian, bukti *tangible* dari aktivitas Payen sebagai arsitek lenyap. Setelah masa tinggalnya yang tidak menyenangkan di Yogyakarta itu, ia diperkenankan kembali ke Eropa.

Akhir Karier Payen

Payen kembali ke Eropa pada 19 Februari 1826 dengan kapal *Eurydice*. Seluruh sketsa, gambar, dan barang-barang antik yang dikumpulkan dan ia bawa serta. Yang tentu paling penting adalah buku hariannya selama di Hindia-Belanda juga dibawa serta. Selama di Eropa pekerjaannya dengan kerajaan Belanda berlanjut hingga meninggalnya tahun 1853 ia menghabiskan waktunya untuk melukis dari sket-skets yang telah ia buat selama ada di Hindia Belanda. Pada tahun 1829 sebenarnya ia ditunjuk sebagai guru di Royal Naval Institute di Medemblik, tetapi ia tidak betah tinggal di kota itu dan akhirnya kembali ke Bussel. Ia melanjutkan melukis sambil mengajar di kota ini hingga 1838 sebelum berpindah ke Tournai mengajar di sana. Pada pagi hari 18 Januari 1853 Payen meninggal mendadak.¹³ Saat ini, koleksi sketsa dan lukisan Payen kebanyakan disimpan di Museum Etnologi di Leiden.

Hasil kerja Payen sejak tahun-tahun pertama telah mendapatkan apresiasi yang tinggi dari anggota komisaries Elout, yang sampaikan dalam surat yang ia tulis kepada temannya di Belanda pada tanggal 29 Desember 1817. Elout menulis: “Sekarang kita telah mendapat seorang pelukis pemandangan yang sangat bagus pada Tuan Payen dari Brabant. Ia sangat kompeten dan orang yang sangat ramah.”¹⁴

¹³ *Ibid.* hlm. 56

¹⁴ Marie-Odette Scalliet, “Natuurtonelen en taferelen van Oost-Indie”

Tampaknya yang merasakan kepuasan atas kerja Payen tidak hanya Elout, tetapi juga sang Gubernur Jenderal sendiri Van der Capellen dan orang yang didampinginya dalam proyek besar kolonial, yaitu Reinwardt. Dalam suratnya pada 20 Agustus 1818 kepada Falck di Brussel Reinwardt menulis: “*De schilder Payen voldoet uitmuntend wel en beantwoord volkomen aan de gunstige voorspraak en geuigenissen die gij en de Brusselaren my van hem gegeven hebben*” (Pelukis, Payen, melakukan pekerjaan yang sangat baik dan sesuai dengan testimoni yang diberikan oleh orang-orang Brussel kepada saya). Sementara itu, Van der Capellen kepada orang yang sama menyatakan kepuasannya atas kerja Payen. Menurut Cappelen, Payen adalah pelukis yang baik, yang bukti-buktinya nanti akan segera dikirim ke Eropa. Cara ia berkarya sangat hati-hati sehingga membutuhkan waktu yang cukup panjang. Namun, hasil yang didapatkan begitu bagus. Payen mengatakan kepada Van der Capellen bahwa objek-objek yang ia gambar di Eropa dan Hindia Belanda sangatlah berbeda. Ia telah berkeliling hingga di pelosok Buitenzorg dan tidak lama lagi dia juga akan berkeliling ke pulau-pulau lain. Di samping seorang yang sangat berbakat, Payen juga seorang yang mudah bergaul, dan dia juga sangat disukai oleh keluarga Van der Capellen di Buitenzorg.¹⁵

Simpulan

Keistimewaan buku Raffles sebagai buku *masterpiece* historiografi kolonial tidak hanya terletak pada luasnya substansi sejarah yang ia cakup, tetapi yang lebih penting lagi adalah ia ikut memopulerkan gambaran visual dunia Timur kepada publik Eropa melalui berbagai gambar dan litografi yang disertakan dalam buku itu. Tidak kurang dari 12 perupa Eropa dan Jawa yang dilibatkan untuk menghiasi bukunya. Tidak lama setelah terbit, karyanya langsung memberi efek penting bagi penerus kekuasaan kolonial di Jawa. Dari Singapura Raffles mengirimkan satu salinan bukunya kepada Raja Belanda Willem I dengan pesan yang sangat provokatif, “*I hopes that the result of my labours may not withstanding its many and great imperfection prove a subject of some interest to your Majesty*” (Wassing-Visser, 1995:60). Raja pun sangat antusias mengetahui muatan buku itu. Profesor Reinwardt yang saat itu berada pada misi ilmu pengetahuan kolonial adalah orang yang pertama memanfaatkan publikasi ini. Dan, 20 tahun kemudian cucu Willem I, Pangeran Henry menggunakan buku itu dalam persiapannya melakukan penjelajahan di Hindia Belanda.

¹⁵ *Ibid.* hlm. 57.

Sementara itu, misi ilmu pengetahuan kolonial Belanda yang dipimpin oleh Reinwardt gagal mengulang kegemilangan Marsden, Raffles, dan Crawfurd. Benda-benda serta artefak arkeologi dan sejarah yang dikumpulkan dari pelosok Nusantara termasuk di dalamnya spesies flora dan fauna, secara reguler dikirim ke Belanda, tetapi sayangnya tidak semua pengiriman itu sampai tujuan. Dari delapan kapal yang diberangkatkan dari Batavia dengan berbagai benda sejarah dan budaya beserta dokumen-dokumen dan catatan-catatan atas koleksi itu, hanya empat kapal saja yang sampai di Belanda. Koleksi pertama yang dikirim pada September 1818 terdiri dari benda-benda *natural history* dan beberapa binatang hidup termasuk gajah dan *black panther* dengan dokumentasinya masing-masing tenggelam. Kapal kedua yang berangkat pada Januari 1819 selamat sampai di Belanda, berisi benda-benda *natural history* yang sekarang tersimpan di *natural history* museum Leiden. Kapal berikut yang dikirim pada April 1819, yaitu Evertsen, mengalami nasib yang sama dengan kapal pertama. Peristiwa karamnya kapal ini dituliskan dalam sebuah memoar oleh Q.M.R. Verhuell berjudul *Herinneringen van een reis naar Oost Indie (1836)*. Evertsen tenggelam di dekat Diego Garcia, untungnya para awak kapal dapat diselamatkan oleh sebuah kapal barang Amerika “the Pickering”. Salah satu penumpang yang selamat itu adalah C.T. Elout L1.M., salah satu dari tiga anggota komisioner umum yang dibentuk oleh Willem I. Berdasarkan laporan resmi tentang karamnya kapal ini disebutkan bahwa barang-barang seni dan ilmiah yang dikumpulkan Reinwardt dan juga surat, laporan, dan catatan-catatannya hilang. Beberapa item barang yang dapat diselamatkan adalah sebuah lukisan cantik yang dilukis oleh Payen untuk raja, beberapa ilustrasi berwarna objek-objek alam yang digambar oleh A.J. Bik dan sebilah keris dari Jawa yang diberikan oleh Sunan Pakubuwana IV. Kehilangan terbesar adalah sketsa-sketsa karya Bik bersaudara yang sebagian besar ikut hilang dalam kecelakaan kapal itu.

Reinwardt gagal melahirkan karya tulis seperti para pendahulunya dari Inggris, dan kegagalan ini sekaligus membenarkan kritik Marsden seperti tertulis dalam kata pengantar bukunya bahwa Belanda masih belum dapat menghasilkan karya tulis penting tentang negeri yang ia kuasai. Namun, tidak berarti keseluruhan misi ilmu pengetahuan kolonial Belanda yang dipimpin oleh Reinwardt tidak meninggalkan legalitas apa pun. Warisan terpenting dari misi kolonial Belanda di bawah Reinwardt bukanlah buku atau tulisan, tetapi lukisan-lukisan A.J. Payen yang hingga kini masih terawat baik di negeri Belanda.

Referensi

- Baber, Zaheer. 1996. *The Science of Empire: Scientific Knowledge, Civilization, and Colonial Rule in India*. New York: State University of New York Press.
- Brakel, Koos van (et.al). 1998. *Indie Omlijst: View Eeuwen Schilderkunst in Nederlands-Indie*. Amsterdam: Tropenmuseum Pictures Publisher.
- Brommer, Bea. 1979. *Reizen door Oost-Indie*. Amsterdam: Het Spectrum BV.
- Burhan, M. Agus. 2008. *Perkembangan Seni Lukis Mooi Indie Sampai Persagi di Batavia 1900-1942*. Jakarta: Galeri Nasional Indonesia.
- De Loos-Haaxman, J., 1941. *De Landsverzameling Schilderijen in Batavia: Landvoogdsportretten en Compagnieschilders*, Volume 2, A.W. Sijthoff.
- . 1972. *Dagwerk in Indie*. Uitgeverij T Wever Franeker.
- De Loos-Haaxman, J. 1928. *Johannes Rach en zijn werk*. Batavia: G. Kolf en Co.
- . 1968. *Verlaat Rapport Indie (Drie Eeuwen Westerse Schilders, Tekenaars, Grafici, Zilversmede en Kunstnijveren in Indie)*. Den Haag: Mouton.
- Delbourgo, James and Nicholas Dew. 2007. *Science and Empire in the Atlantic World (New Directions in American History)*. Routledge.
- Fasseur, Cees. 1825-1950. *De Indologen: Ambtenaaren voor de Oost*.
- Gaastra, Feme S. 2002. *De Geschiedenis van de VOC*. Zutphen: Walburg Pers.
- Goss, Andrew. 2011. *The Floracrats: State-Sponsored Science and the Failure of the Enlightenment in Indonesia*. The University of Wisconsin Press.
- Gottschalk, Pete., 2012. *Religion, Science, and Empire: Classifying Hinduism and Islam in British India*. Oxford University Press.
- Hardiati, Endang Sri dan Keurs (Eds.). 2005. *Indonesia: The Discovery of the Past*, Amsterdam: KIT Publisher.
- Harm Steven. 2017. *Yang Silam yang Pedas: Indonesia dan Beland Sejak Tahun 1600*, Amsterdam: Rijks Museum/Suara Harapan Bangsa.
- Hoonig, Pieter and Frans Verdoorn. 1945. *Science and scientists in the Netherlands Indies*, Netherlands. Commissie voor Nederlandsch-Indië, Suriname en Curacao.
- Kraus, Werner. 2015. *Raden Saleh: Kehidupan dan Karyanya*. Jakarta: KPG.
- Kumar, Deepak. 1991. *Science and Empire: Essays in Indian Context, 1700-1947*. Anamika Prakashan.

- Marsden, William. 1783. *The History of Sumatera: Containing an Account of the Government, Laws, Customs and Manners of the Native Inhabitants, with a Description of the Natural Productions, and a Relation of the Ancient Political State of that Island*.
- Mrázek, Rudolf. 2002. *Engineers of Happy Land: Technology and Nationalism in a Colony*. Princeton University Press.
- Nieuwenhuys, Rob dan Frits Jaquet. 1980. *Java's Onuitputtelijke Natuur*, Alphen aan den Rijn: A.W. Sijthoff.
- P.J. Marshall P.J. and Alaine Low. 1998. *Oxford History of British Empire: Volume II, The Eighteenth Century*. Oxford: Scholarship Online.
- Poll, Hans. 2019. *Merawat Bangsa: Sejarah Pergerakan Para Dokter Indonesia*. Jakarta: Penerbit Kompas.
- Quilty, Mary. 1998. *Textual Empire A Reading of Early British Histories of Southeast Asia*. Monash: Monash Institute of Asia.
- Reeuwijk, Alexander. 2017. *Voyage of Discovery*. Leiden: Leiden Publication.
- Rijks Museum. 2002. *The Colourful World of the VOC*. Amsterdam: Thot Publisher Bussum.
- Tiffin, Sarah. 2016. *Southeast Asian Ruins*. Singapore: NUS Press.
- Velde, C.W.M. van. 1979. *Gezigten uit Neerlands Indie*. Amsterdam: Frans Buffa en Zonen.
- Wassing-Visser, Rita. 1995. *Royal Gift from Indonesia: Historical Bonds with the House Orrange-Nassau (1600-1938)*. Zwolle: The Hague Waanders Publisher.
- Weber, Andreas. 2012. "Hybrid Ambitions: Science, Governance, and Empire in the Career of Caspar G. C. Reinwardt (1773-1854)". Disertasi Universitas Leiden.

Dr. Sri Margana, M.Hum. lahir di Klaten, 15 Oktober 1969. Dosen di Program Studi Ilmu Sejarah, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta. Aktif sebagai pemakalah/pembicara dalam seminar ilmiah di dalam dan luar negeri dengan banyak pengalaman riset. Karya ilmiahnya antara lain (1) "Menelusuri Jejak Macan Bukti: Bukti-Bukti Historis", *Patrawidya*, 2015, (2) "Nusa Barong on Fire: The Buginese Diaspora on the Island of Evil, 1770-1800", *Lembaran Sejarah*, Vol. 7 No. 1, 2004 "Surorejo versus Karosudiro: Bekel and Bekel System in the Principalities of Central Jawa during the Colonial Period, 1880-1912", *Lembaran Sejarah*, Vol. III, No. 1, 2000.

MENGGALI IDENITAS NASIONAL MELALUI GAYA SENI ARCA MASA HINDU-BUDDHA DI NUSANTARA

ABSTRAK

Masa Hindu-Buddha atau yang biasa disebut masa klasik banyak menghasilkan dasar-dasar identitas bangsa Indonesia yang masih bertahan hingga sekarang. Salah satu hasil karyanya adalah arca-arca Hindu-Buddha yang menjadi salah satu bukti tinggalan nenek moyang di bidang seni dan budaya. Sejak abad ke-4 sampai ke-16, gaya seni arca di Nusantara berkembang pesat di berbagai kerajaan kuno. Permasalahannya, banyak di antara arca-arca tersebut yang hanya dipandang sebagai bukti proses Indianisasi serta sebagai sarana peribadatan Agama Hindu-Buddha pada masa lalu. Tulisan ini mencoba menelaah sisi lain arca sebagai karya seni sekaligus hasil kreativitas nenek moyang. Tujuannya adalah untuk menggali identitas nasional yang tersirat dalam berbagai macam gaya seni arca Hindu-Buddha di Nusantara. Teori yang digunakan dalam tulisan ini adalah teori identitas, khususnya yang berkaitan dengan identitas nasional. Metode yang digunakan untuk mengkaji data gaya seni arca adalah dengan mengaplikasikan perpaduan hasil observasi lapangan serta kajian literatur. Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, gaya seni arca masa Hindu-Buddha dalam perkembangan kronologinya lebih kuat unsur lokalnya. Hal ini menunjukkan arca-arca tersebut mengandung lebih kristalisasi ide-ide khas nenek moyang bangsa Indonesia dibandingkan dengan unsur-unsur India. Berdasarkan persebarannya, setiap wilayah yang terpengaruh Hindu-Buddha juga memiliki karakteristik gaya seni arca yang berbeda-beda bahkan beberapa di antaranya menunjukkan karakteristik yang tidak ditemukan di India ataupun tempat lain yang terpengaruh Hindu-Buddha. Simpulannya adalah gaya seni arca Hindu-Buddha di Nusantara merupakan karya seni bergaya lokal-nasional karya nenek moyang Bangsa Indonesia. Lebih jauh lagi, karatersitik arca-arca tinggalan nenek moyang tersebut dapat menjadi bukti identitas nasional khususnya pada bidang seni dan budaya.

Kata kunci: arca, Buddha, Hindu, identitas nasional

Pendahuluan

Masa Hindu-Buddha atau masa klasik di Nusantara menurut para ahli dimulai dari penemuan 7 buah prasasti Yupa dan informasi tentang keberadaan Kerajaan Kutai Kuno sekitar abad ke-4 sampai 5 Masehi (Hardiati dkk., 2010:xx-xxii; Ramelan dkk., 2013:xiv). Istilah masa klasik erat kaitannya dengan berbagaiinggalan baik berupa materi maupun nonmateri dari masa Hindu-Buddha yang bernilai tinggi menjadi landasan kebudayaan Bangsa Indonesia hingga ini (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*). Sejak masa Kutai Kuno sampai dengan keruntuhan Kerajaan Majapahit awal abad ke-16, nenek moyang Bangsa Indonesia telah meninggalkan berbagai bukti, antara lain candi, arca, prasasti, naskah, dan benda lain yang berkaitan dengan kehidupan masa lalu. Kemampuan nenek moyang dalam menciptakan serta mengkreasikan berbagai jenis kebudayaan materi pada satu sisi menjadi modal utama dalam memperkuat identitas nasional. Contoh nyatanya adalah usaha para pejuang dan pendiri bangsa Indonesia yang menggunakaninggalan nenek moyang untuk menciptakan kebanggaan sebagai bangsa yang unggul. Di sisi lain candi, arca-arca, huruf Pallawa dan bahasa Sansekerta, serta naskah-naskah kuno tidak dapat dilepaskan dari faktanya sebagai hasil proses Indianisasi. Proses Indianisasi ini juga diikuti dengan berbagai modifikasi dan proses internalisasi oleh nenek moyang bangsa Indonesia dalam menghasilkan berbagai karya yang memiliki karakteristik lokal.

Candi-candi monumental seperti Borobudur dan Prambanan yang memadukan unsur India dan unsur lokal, prasasti-prasasti yang dituliskan dalam berbagai huruf lokal turunan Pallawa, dan bahasa-bahasa kuno yang disisipi istilah Sansekerta serta naskah-naskah kuno yang telah digubah oleh para Kawi menjadikan karya-karya tersebut menjadi bagian dari karya nenek moyang dan identitas bangsa. Permasalahannya, mengenai arca terutama yang menggambarkan sosok dewa-dewi Hindu-Buddha justru banyak dirusak karena dianggap sebagai hasil Indianisasi yang menjadi sarana peribadatan Agama Hindu-Buddha pada masa lalu. Padahal sebagaimanainggalan dari masa klasik lainnya arca-arca tersebut juga merupakan karya nenek moyang yang tidak hanya wujud dari kebudayaan dan agama tertentu, tetapi juga merupakan karya seni yang masing-masing memiliki karakteristik berdasarkan lokasi dan kronologinya. Untuk itu, tulisan ini mencoba menelaah arca sebagai karya seni sekaligus hasil kreativitas nenek moyang. Pembahasan akan dilakukan dengan menonjolkan karakteristik gaya seni arca pada masing-masing wilayah dan perbandingannya dengan arca-arca serupa baik yang berasal dari wilayah lain di Asia Tenggara ataupun Asia Selatan

khususnya India. Tujuannya adalah untuk menggali identitas nasional yang tersirat dalam berbagai macam gaya seni arca Hindu-Buddha di Nusantara. Lebih jauh lagi, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran umum tentang potensi-potensi pemanfaataninggalan nenek moyang untuk generasi masa kini dan mendatang.

Teori dan Metodologi

Teori yang digunakan dalam tulisan ini adalah teori identitas, terutama fokus pada identitas nasional yang terus berproses dari waktu ke waktu. Menurut Diaz-Andreu & Lucy (2005:1) identitas dalam arkeologi merupakan suatu proses yang menghadirkan pengakuan dan rasa turut memiliki. Identitas dalam tulisan akan digunakan sebagai alat untuk mengkaji keunikan dari gaya seni arca dan kaitannya dengan jati diri luhur yang dimiliki oleh nenek moyang bangsa Indonesia. Metode yang digunakan untuk mengkaji data gaya seni arca adalah dengan mengaplikasikan perpaduan hasil observasi lapangan serta kajian literatur. Observasi lapangan dilakukan baik di situs tempat asal arca maupun di museum atau tempat penyimpanan. Kajian literatur digunakan sebagai langkah untuk memperkuat deskripsi dan analisis serta melengkapi data.

Hasil dan Pembahasan

Bagian ini memaparkan secara umum berbagai gaya seni arca baik yang disajikan dalam teks maupun foto. Arca-arca yang ditampilkan merupakan beberapa arca yang mewakili gaya khas di suatu wilayah dan atau kronologi. Pemaparan akan dilakukan berdasarkan wilayah dan kronologinya serta perbandingannya dengan gaya arca serupa-sezaman dari wilayah lain di Asia Tenggara dan Asia selatan khususnya India. Selanjutnya, pembahasan mengenai gaya seni arca dan identitas nasional akan dibahas pada subbab terakhir.

Gaya Seni Arca di Jawa dan Bali

Pulau Jawa dan Bali pada masa Hindu-Buddha merupakan lokasi berkembangnya berbagai kerajaan Hindu-Buddha yang dimulai sejak sekitar abad ke-5 sampai 6 yang ditandai dengan kemunculan Kerajaan Tarumanegara sampai dengan abad ke-16, yaitu masa akhir Kerajaan Majapahit yang turut menandai berakhirnya masa Hindu-Buddha di Nusantara. Arca-arca tertua dari abad ke-7 terdapat di Jawa bagian barat,

yaitu berasal dari Batujaya dan Cibuaya (Hardiati dkk., 2010:xx-xxii; Ramelan dkk, 2013:xiv). Arca-arca dari Batujaya, Karawang, Jawa Barat umumnya hanya berbentuk fragmen dari batu, perunggu, stuko, dan terakota yang berlatar agama Buddha (Djafar, 2007:136-147). Sementara itu, dari Cibuaya ditemukan fragmen arca Wisnu yang memiliki hiasan kepala mirip dengan arca yang ditemukan di Kota Kapur dan Arca pre-Khmer dari Kamboja (Ramelan dkk., 2014:182) (Lihat Foto 1, 2, dan 3).



Foto 1, 2, 3 dan 3 Arca Wisnu Cibuaya, Koleksi Museum Sri Baduga Bandung (Sumber: Dokumentasi Nainunis Aulia Izza, 2017); Arca Wisnu Kota Kapur (Sumber: Ramelan dkk., 2014: 182); Arca Wisnu Pre-Angkor, Koleksi Museum Nasional Kamboja (Sumber; Dokumentasi Nainunis Aulia Izza, 2016); Arca Siwa dan Wisnu dengan Wahana Antropomorfik dari Dieng, Koleksi Museum Nasional (Sumber: Dokumentasi Nainunis Aulia Izza, 2017).

Pada abad ke-8 sampai 10 Masehi berkembang dinasti-dinasti di bagian tengah Pulau Jawa yang dikenal sebagai Mataram Kuno (Hardiati dkk., 2010:113-129). Pada masa inilah dihasilkan arca-arca gaya Dieng dan gaya Sanjaya-Sailendra. Arca-arca gaya Dieng umumnya berasal dari Dataran Tinggi Dieng dan berlatar Agama Hindu (Ramelan dkk., 2013:67-68). Arca pada masa ini umumnya dipahatkan dengan wahana (tunggang) para dewa yang menyerupai manusia (antropomorfik) (Lihat Foto 4). Berbeda halnya dengan gaya seni arca yang lebih muda atau di lokasi lain, yang biasanya menggambarkan wahana dalam wujud hewan. Gaya Sanjaya-Sailendra agaknya berbeda dengan gaya Dieng meskipun dibuat dalam kurun waktu yang hampir bersamaan. Perbedaannya adalah arca-arca berwujud lebih proporsional dan halus. Dewa-dewi yang digambarkan merupakan dewa-dewi agama Hindu dan Buddha Mahayana. Contoh arca dengan proporsi ideal antara lain berasal dari Candi Banon (Lihat Foto 5). Baik arca gaya Dieng maupun Sanjaya-Sailendra memiliki postur tubuh dan wajah mirip dengan orang Indonesia



(5)



(6)



(7)



(8)

Foto 5, 6, 7, dan 8 Arca Wisnu dari Candi Banon, Koleksi Museum Nasional (Sumber: Dokumentasi Nainunis Aulia Izza, 2017); Arca Brahma Candi Gurah (Sumber: Soekmono, 1969: 9); Arca Prajnaparamita, Sumber: KITLV); Arca Tokoh atau Dewi Koleksi Museum Mpu Tantular (Sumber: Dokumentasi Nainunis Aulia Izza, 2017).

Gaya seni arca di Pulau Jawa pasca Sanjaya-Sailendra biasa disebut dengan gaya klasik muda. Gaya arca klasik muda antara lain adalah gaya Kadhiri, Singhasari-Majapahit, dan Majapahit akhir. Gaya arca Kadhiri umumnya merupakan perpaduan gaya Sanjaya-Sailendra dan Singhasari dengan karakteristik pemahatan detail, proporsional, dilengkapi aksesoris raya, dan berwajah lokal (Soekmono, 1969: 4-5). Salah satu contohnya adalah Arca Brahma dari Candi Gurah yang dipahat halus dan dilengkapi aksesoris yang raya (Lihat foto 6). Arca-arca masa Singhasari sampai awal Majapahit terlihat memiliki hiasan yang lebih raya dibanding arca-arca masa sebelumnya. Salah satu arca monumental Singhasari adalah Prajnaparamita dari Singhasari. Arca ini diduga merupakan perwujudan dari tokoh penting pada Dinasti Rajasa (Singhasari-Majapahit) (Reichle, 2017:12). Arca Prajnaparamita tersebut dipahat dengan sangat halus dan dilengkapi dengan aksesoris yang raya (Lihat Foto 7). Berbeda dengan gaya masa awal, gaya arca Majapahit akhir justru menunjukkan karakteristik tersendiri. Masa akhir Majapahit yang dimulai sejak paruh kedua abad ke-14 sampai awal abad ke-16 memiliki karakteristik pahatan arca statis. Selain itu, figur yang dipahatkan tidak selalu menggambarkan dewa dalam ajaran Hindu ataupun Buddha bahkan Siwa-Buddha (Munandar, 2016:130-134). Kuat dugaan arca-arca Majapahit akhir lebih banyak menggambarkan dewa-dewa lokal dan tokoh yang telah meninggal dan dibuat oleh masyarakat lokal (Lihat Foto 8).

Gaya seni arca Bali masa klasik tidak dapat dilepaskan dari Pulau Jawa. Arca Hindu-Buddha di Bali ada sejak abad ke-8 sampai sekarang. Arca-arca di Bali banyak menggambarkan dewa lokal menunjukkan bentuk mirip gaya arca Jawa terutama masa Majapahit akhir (Munandar, 2016:132-34), tetapi terdapat beberapa perbedaan antara lain adanya penggunaan aksesoris khas Bali dan diperhatikan dalam sikap yang lebih lentur (Lihat Foto 9).

Berdasarkan pemaparan tentang arca-arca dari Pulau Jawa dan Bali didapatkan petunjuk mengenai karakteristik seni yang ada di setiap wilayah dan masa. Arca-arca di Jawa dan Bali menunjukkan raut muka khas penduduk lokal berbeda dengan wajah arca-arca sezaman dari Khmer dan India. Misalnya tentang jenis arca yang sama, yaitu Prajnaparamita yang berasal dari Jawa, Sumatra, Khmer, dan Bihar (India) masing-masing memiliki sikap, bentuk wajah, busana, aksesoris yang berbeda (Lihat Foto 7, 10, 11, dan 12). Hal ini menunjukkan bahwa pada masa lalu, nenek moyang yang berasal dari Jawa dan Bali telah menghasilkan karya seni berupa arca yang unik dan sesuai dengan konsep-konsep yang sesuai dengan masa dan tempatnya.



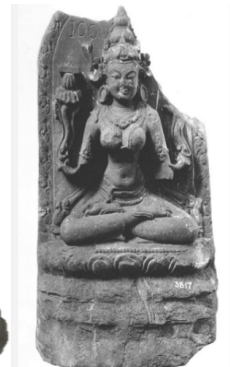
(7)



(10)



(11)



(12)

Foto 7, 10, 11, dan 12 Arca Ganesha di Goa Gajah (Sumber: KITLV); Replika Arca Prajnaparamita Candi Gumpung, Muarajambi (Sumber: Dokumentasi Nainunis Aulia Izza, 2017); Arca Prajnaparamita Khmer, Koleksi Museum Nasional Kamboja (Sumber: Dokumentasi Nainunis Aulia Izza, 2016); Arca Prajnaparamita dari Bihar, India (Sumber: KITLV).

Gaya Seni Arca di Sumatra

Pulau Sumatra yang terdiri dari pulau utama dan kepulauan di sekitarnya telah menjadi lokasi penting setidaknya sejak masa Hindu-Buddha. Keberadaan Sriwijaya yang pernah menguasai Sumatra dan Semenanjung Melayu telah dikenal hingga kini. Berkaitan dengan tinggalan dari Masa Hindu-Buddha, gaya seni arca tertua berasal dari abad ke-6 sampai 7 masehi yang dibuktikan dengan fragmen

Arca Wisnu, Kota Kapur, Pulau Bangka (Hardiati dkk., 2010:65-78) (Lihat Foto 2). Mengenai arca-arca lain di Sumatra antara lain berasal dari Pugung Raharjo (Lampung), Palembang, DAS Musi, dan Bumiayu (Sumatra Selatan), Muarajambi dan Solok Sipin (Jambi), Dharmasraya dan Padangroco (Sumatra Barat), Padang Lawas (Sumatra Utara), dan Aceh.

Jumlah arca Hindu-Buddha di Lampung sangat terbatas. Salah satunya arca tokoh yang diindikasikan Arca bernapas Buddha dari Pugung Raharjo. Diperkirakan arca ini berasal dari kronologi klasik muda, sezaman dengan masa akhir Majapahit (Shuhaimi, 1984:344-345). Arca-arca di Sumatra Selatan terdiri atas arca Hindu dan Buddha yang umumnya ditemukan di sekitar Kota Palembang, DAS Musi, dan Bumiayu di dekat Sungai Lematang. Kronologi relatifnya berasal dari abad ke-7 sampai 12 Masehi. Arca-arca yang ditemukan di Kota Palembang dan DAS Musi umumnya dipahatkan dengan aksesoris sederhana, tetapi memiliki motif tekstil yang khas seperti halnya arca Prajnaparamita dari Jambi (Lihat Foto 10). Berbeda halnya dengan arca-arca dari Bumiayu yang umumnya digambarkan lebih statis apabila dibandingkan dengan arca dari Kota Palembang. Arca-arca dari Bumiayu cenderung berpostur mungil dan ukurannya kecil (arca batu dari Bumiayu umumnya memiliki tinggi kurang dari 1 meter) (Utomo, 2016:87-160) (Lihat Foto 13).

Di Jambi khususnya di Muarajambi dan Solok Sipin ditemukan bermacam arca batu serta logam dan mayoritas bernapas Buddha yang diperkirakan berasal dari abad ke-8 sampai 13 Masehi. Arca-arca dari Muarajambi, yaitu Prajnaparamita dari Candi Gumpung dan Dwarapala dari Candi Gedong memiliki gaya seni yang unik. Arca Prajnaparamira dari Gumpung memiliki sikap dan aksesoris yang mirip dengan yang ditemukan di Singhasari (Lihat Foto 10). Sementara itu, Dwarapala dari Gedong berpostur mungil dan beraut muka ramah, tidak seperti arca dwarapala umumnya yang beraut muka menyeramkan (melotot dan menyeringai) (Lihat Foto 14 dan 15). Sementara arca-arca di Solok Sipin umumnya berlatar Agama Buddha dan digambarkan dengan jubah yang terkesan transparan seperti arca-arca dari Gupta, tetapi dengan bentuk wajah yang lebih oval (Utomo, 2016: 145-166) (Lihat Foto 16).



(13)



(14)



(15)



(16)

Foto 13, 14, 15, dan 16 Arca Dewa dari Bumiayu (Sumber: BPCB Jambi; Arca Dwarapala Candi Gedong, Muarajambi (Sumber: Dokumentasi Nainunis Aulia Izza, 2019); Arca Dwarapala Candi Bahal III, Padang Lawas (Sumber: Dokumentasi Nainunis Aulia Izza, 2020); Arca Buddha Candi Solok Sipin (Sumber: KITLV).

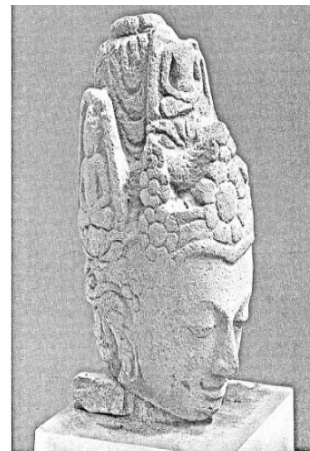
Arca-arca dari Dharmasraya dan Padangroco (Sumatra Barat) berlatar Agama Hindu dan Buddha Tantrayana. Salah satu arca monumental adalah Arca Bhairawa yang sering diidentifikasi sebagai Adityawarman, diperkirakan berasal dari masa Melayu Kuno abad ke-13 sampai 14 (Utomo, 2016:172). Arca ini digambarkan dengan ukuran besar dan meskipun sama-sama menggambarkan Bhairawa, tetapi antara Bhairawa dari Sumatra dan Jawa memiliki penampilan yang sangat berbeda. Bhairawa dari Padangroco digambarkan berdiri tegak dengan aksesoris sederhana apabila dibandingkan dengan Bhairawa dari Singhasari yang dipahatkan dengan posisi kaki terbuka dan aksesoris tengkoraknya raya (Lihat Foto 17 dan 18).



(17)



(18)



(19)

Foto 17, 18, dan 19 Arca Bhairawa dari Padangroco Koleksi Museum Nasional (Sumber: Dokumentasi Nainunis Aulia Izza, 2018); Arca Bhairawa Singhasari Koleksi Museum Nasional (Sumber: Dokumentasi Nainunis Aulia Izza, 2017); Kepala Awalokiteswara dari Aceh (Sumber: Schnitger, 1937).

Arca Padang Lawas berasal dari lokasi di sekitar Batang Pane dan Batang Barumon. Kronologinya diperkirakan dari abad ke-11 sampai 14 Masehi dan dikaitkan dengan penyebutan Pannai dalam Nagarakrtagama (Ramelan, 2014:15). Arca Padang Lawas terdiri dari arca logam dan arca batu yang memiliki raut muka berbeda. Arca logamnya memiliki raut muka tenang, sedangkan arca-arca batunya baik berupa dewa, penjaga, maupun hewan mayoritas memiliki ekspresi menyeringai dan berkaitan erat dengan aliran Tantrayana (Utomo, 2016:185-193). Selain itu, arca batu dari Padang Lawas juga memiliki busana yang khas yang umumnya terdiri dari kain yang dipakai dari pusar sampai atas lutut (Lihat Foto 15). Sementara temuan arca di Aceh sampai sekarang masih terbatas pada temuan kepala Awalokiteswara dan Buddha (Schnitger, 1937:40) (Lihat Foto 19). Berdasarkan pemaparan tentang arca-arca di Sumatra dapat dirumuskan bahwa pada masa awal perkembangan Hindu-Buddha, arca-arca di Sumatra memiliki gaya seni mirip dengan gaya seni luar seperti Khmer dan India, sedangkan arca-arca dari kronologi lebih muda menunjukkan karakteristik yang lebih beragam dan kuat indikasi sesuai dengan latar keagamaan dan gaya seni lokal masyarakat pembuatnya.

Gaya Seni Arca di Kalimantan, Sumbawa, dan Sulawesi

Tinggalan arca di Kalimantan, Sumbawa, dan Sulawesi jumlahnya sangat terbatas. Meskipun merupakan tempat penemuan sumber tertulis tertua yang menandai awal tarikh sejarah di Nusantara, tinggalan arca di Kalimantan hanya terbatas pada temuan dari Candi Laras (berlatar Agama Hindu dan Buddha) serta Gua Gunung Kombeng. Berdasarkan gaya seninya, arca-arca dari Gua Gunung Kombeng memiliki bentuk wajah yang oval berbeda dengan arca-arca dari daerah lain di Indonesia ataupun luar Indonesia (Lihat Foto 20) (Ramelan dkk., 2014:194-195). Hal ini menunjukkan bahwa pada masa lalu di Kalimantan terdapat sebuah kelompok masyarakat penganut Hindu-Buddha dan mereka meninggalkan beberapa arca yang dibuat dengan gaya lokal. Jejak Hindu-Buddha di Sumbawa hanya dapat ditelusuri dari keberadaan Situs Wadu Pa'a dan informasi Rouffar. Sebenarnya belum ditemukan arca Hindu-Buddha di Sumbawa, tetapi pahatan relief di Situs Wadu Pa'a menggambarkan arca-arca dewa Hindu dan Buddha (Ramelan dkk., 2014:300-303) (Lihat Foto 21). Di Sulawesi, petunjuk tunggal keberadaan Buddha berasal dari Arca Dipangkara dari Sulawesi Barat (Lihat Foto 22). Penemuan ini masih sulit dihubungkan dengan pengaruh Buddha di Sulawesi dan kuat dugaan arca ini dibawa pelaut dari luar Sulawesi (Hardiati dkk., 2010:33-34).



Foto 20, 21, dan 22 Arca-arca dari Gunung Kombeng (Sumber: Ramelan dkk., 2014: 192); Releif Arca di Situs Wadu Pa'a (Sumber: Ramelan dkk., 2014: 302); Arca Buddha Dipangkara (Sumber: Sistem Registrasi Nasional Cagar Budaya).

Arca-arca Hindu-Buddha pada satu situs di Kalimantan dan Sumbawa seperti halnya arca-arca Hindu dan Buddha masa Singhasari dan Majapahit memberikan petunjuk tentang kuatnya konsep lokal untuk menghimpun ajaran Hindu dan Buddha menjadi satu kesatuan. Informasi mengenai kerajaan atau masyarakat pembuatnya memang masih sukar untuk dijelaskan lebih rinci, namun gaya seni yang telah dihasilkan menunjukkan gaya-gaya lokal yang dominan.

Gaya Seni Arca dan Identitas Nasional

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, gaya seni arca masa Hindu-Buddha dari berbagai kronologi dan berbagai wilayah Nusantara memiliki gaya seni yang beragam dan berbeda dengan gaya seni arca dari tempat lain. Ditinjau dari kronologinya, arca-arca tertua memang menunjukkan gaya yang mirip dengan gaya laur Nusantara. Sementara itu, arca-arca dari kronologi lebih muda menunjukkan unsur lokal yang lebih kuat apabila dibandingkan dengan konsep-konsep baku dari India ataupun bentuk-bentuk arca serupa di luar Nusantara. Sama halnya dengan lokasi penemuannya, setiap situs di wilayah-wilayah yang telah disebutkan juga memiliki gaya seni khas lokal-nasional yang diwujudkan baik dalam raut muka, postur, ukuran arca, aksesoris, maupun busana yang ada pada masing-masing arca. Gaya seni arca-arca tersebut mengandung kristalisasi ide-ide yang dikembangkan oleh nenek moyang. Meskipun pengaruh India tidak hilang sama sekali, arca-arca tersebut merupakan bukti karya nenek moyang yang menunjukkan kepiawaian dalam menginternalisasi dan menyesuaikan budaya yang datang dari India dengan konsep-konsep lokal. Melalui tinggalan arca Hindu-Buddha, dapat tergalikan identitas nasional. Identitas nasional tersebut terutama berkaitan dengan berbagai konsep tentang keindahan serta kreativitas dalam pengarcaan. Jika ditarik kembali berdasarkan pengaruh yang datang dari India,

nenek moyang di berbagai wilayah di Nusantara kemudian mengembangkannya dan menghasilkan arca-arca yang beragam. Untuk itu, sebagai generasi penerus bangsa hendaknya dapat berbangga denganinggalan nenek moyang sekaligus dapat melestarikannya demi menjaga akar identitas bagi generasi kini dan mendatang.

Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa gaya seni arca Hindu-Buddha di Nusantara merupakan karya seni bergaya lokal-nasional karya nenek moyang Bangsa Indonesia. Lebih jauh lagi, karakteristik arca-arcainggalan nenek moyang tersebut dapat menjadi bukti identitas nasional khususnya di bidang seni dan budaya. Saran yang dapat disampaikan adalah perlunya penelitian lebih mendalam dan menyeluruh tentang karakteristik arca-arca di Nusantara serta karakteristikinggalan-tinggalan dalam bentuk lain.

Referensi

- Diaz-Andreu, M., Lucy, S., Babic, S., Edwards, D.N. 2005. *The Archeology of Identity: Approaches to Gender, Age, Status, Ethnicity and Religion*. New York: Routledge.
- Djafar, H. 2007. "Kompleks Percandian di Kawasan Situs Batujaya, Karawang Jawa Barat: Kajian Sejarah Kebudayaan". *Disertasi Program Pascasarjana, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok*.
- Hardiati, E.S., Djafar, H., Soeroso, Ferdinandus, P.E.J. & Nastiti, T.S. 2010. *Sejarah Nasional Indonesia Jilid II: Zaman Kuno*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Munandar, A.A. 2016. *Arkeologi Pawitra*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Ramelan, W. D. S. dkk. (Ed). 2013. *Candi Indonesia I: Seri Jawa*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- . 2014. *Candi Indonesia II: Seri Sumatera, Bali, Kalimantan, Sumbawa*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Reichle, N. 2007. *Violence and Serenity: Late Buddhist Sculpture from Indonesia*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Schnitger, F. M. 1937. *The Archaeology of Hindoo Sumatra*. Leiden: E.J Brill.

- Shuhaimi, N.H. 1984. "Art, Archaeology and The Early Kingdoms in the Malay Peninsula and Sumatra c.400-1400 A.D". *Disertasi* Doktoral, School of Oriental and African Studies, University of London.
- Soekmono, R. 1969. "Gurah: The Link Between The Central and The East-Javanese". *Bulletin of the Archaeological Institute of The Republic of Indonesia*, No.6.
- Utomo, B.B. 2016. *Pengaruh Kebudayaan India dalam Bentuk Arca di Sumatra*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, Badan Penelitian dan Pengembangan, Pusat Arkeologi Nasional, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia* versi daring <https://kbbi.web.id/> diakses pada 2 Juni 2020.
- Koleksi Foto dari KITLV Leiden <https://digitalcollections.universiteitleiden.nl/9> Diakses pada 2 Juni 2020.
- Poster Cagar Budaya BPCB Jambi <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcb-jambi/arca-dewa-bumiayu/> diakses pada 2 Juni 2020.
- Sistem Registrasi Nasional Cagar Budaya <https://cagarbudaya.kemdikbud.go.id/public/objek/detailcb/PO2017080100007/arca-buddha-dipangkara-koleksi-museum-nasional-no-inv-6057> diakses pada 2 Juni 2020.

Nainunis Aulia Izza, S.Pd., M.Hum. adalah dosen Program Studi Arkeologi, Universitas Jambi (2018-sekarang). Memeroleh gelar Sarjana dari Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Malang pada tahun 2015 dan gelar Magister dari Departemen Arkeologi, Universitas Indonesia pada tahun 2017. Memiliki minat dalam ranah Arkeologi Sejarah khususnya masa Hindu-Buddha. Karya-karya yang pernah dibuat antara lain diterbitkan dalam jurnal, paper, prosiding, dan bab buku. Aktif mengikuti berbagai pelatihan dan pertemuan ilmiah yang berkaitan dengan arkeologi dan sejarah, baik di dalam maupun di luar Indonesia.

Daya Negri Wijaya

Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Malang

E-mail: daya.negri.fis@um.ac.id dan dayawijaya15@yahoo.com

Ardi Wina Saputra

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

Universitas Katolik Widya Mandala, Madiun

E-mail: c.ardi_7@yahoo.com

FITIGRAF (HISTORIOGRAFI TIGA PARAGRAF): PENYADARAN SEJARAH BAGI GENERASI Z

ABSTRAK

Tulisan ini berupaya menjelaskan adagium “sejarah sebagai seni” melalui historiografi tiga paragraf (fitigraf). Tulisan ini terbagi dalam empat hal, yakni konsep fitigraf; strategi penulisan fitigraf; dan dua model penyajian fitigraf, yakni “Bumi Hangus Sekolah Cor Jesu di Malang, 1947” dan “Penyerbuan Aceh 1583”. Sebagai adopsi dari pentigraf (cerpen tiga paragraf), fitigraf dapat diusulkan sebagai pelengkap bentuk historiografi lainnya (esai, artikel jurnal, dan monograf) pada masa pagebluk ini. Fitigraf secara dapat dilihat sebagai bentuk sederhana dari penulisan sejarah yang masih merujuk pada sumber primer atau sezaman. Selain itu, melihat kecenderungan generasi Z suka menuliskan apa yang mereka pikirkan di ruang-ruang media sosial (Facebook, Twitter, dan Instagram), fitigraf dapat dikedepankan jika melihat keterbatasan kata yang dapat dimuat dalam sebuah status. Dengan metodologi kepustakaan, tulisan ini mengkaji berbagai literatur untuk menjelaskan fitigraf baik secara teoretis maupun praktik. Kajian ini menemukan bahwa fitigraf ternyata memungkinkan untuk dipakai para generasi Z. Jika seorang milenial berhasil menuliskan sebuah fitigraf dalam sebuah status di media sosial tertentu, hal itu secara tidak langsung akan menjadi penyadaran sejarah baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain yang membaca statusnya. Generasi Z diharapkan dapat menuliskan kisah sejarah secara populer dengan mengombinasikan pengisahan dan imajinasi untuk menyajikan suatu peristiwa yang mengalir. Sebagai suatu rekomendasi, perlu kiranya dilakukan suatu rekayasa sosial dalam bentuk proses pembiasaan penulisan fitigraf pada generasi Z.

Kata kunci: pentigraf, fitigraf, historiografi, penyadaran sejarah

Pendahuluan

Tulisan ini berupaya untuk memberikan salah satu alternatif penyadaran sejarah bagi generasi Z. Generasi Z sering disebut sebagai generasi internet (Rastati, 2018). Mereka sulit dilepaskan dari dunia maya. Oleh karena itu, mereka sering menggunakan segala hal berbasis internet untuk menjalani hidup dan kehidupannya. Mereka cenderung mencari informasi dan pengetahuan dengan menggerakkan jari-jari pada gawai (*smartphone*) mereka. Bahkan, mereka juga menyampaikan informasi dan pengetahuan melalui beragam aplikasi media sosial yang tersedia. Generasi Z terlihat sebagai generasi posmodernis karena mereka lebih nyaman berposisi ganda, baik sebagai subjek maupun sebagai objek. Lingkaran dualisme yang memaksa mereka berada sebagai subjek atau objek telah dipatahkan. Menurut Syukur (2019), mereka melakukan dekonstruksi atas logosentrisme (keseragaman) yang menjadi karakteristik dari generasi modernis (generasi X dan Y). Jika berbagai metode dan strategi dalam penyadaran sejarah telah ditawarkan, seyogianya posisi generasi Z sebagai motor dualitas (subjek-objek) seharusnya dipertimbangkan juga.

Andarwati (2019) telah memberikan inspirasi bagaimana merancang pembelajaran sejarah yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi Z. Menurutnya, siswa harus diarahkan untuk menyampaikan berbagai karya mereka melalui media sosial, *blogspot*, dan *youtube*. Sayangnya, hasil penelitiannya hanya bermuara pada aspek kreativitas dan kesenangan siswa dalam belajar sejarah tanpa memerhatikan konten sejarah yang dihasilkan, terlebih serangan berita palsu atau bohong (*hoax*) cukup memprihatinkan dewasa ini. Penelitian dari Maskurin (2019) juga memiliki simpulan yang serupa. Dia berupaya untuk membawa peninggalan sejarah di Kota Sidoarjo ke ruang kelas baik berupa foto maupun video dan melakukan swafoto (*selfie*) dengan peninggalan sejarah. Belum ada inisiatif darinya untuk mengarahkan siswa untuk berpikir secara historis: mengingat, menemukan kembali, dan menemukipkan sejarah jika meminjam adagium Lewis (2009). Sejalan dengan kerangka berpikir Rahayu (2019) dan Susanti (2019), penulis menyepakati bahwa strategi pembelajaran sejarah untuk generasi Z harus menyesuaikan dengan karakteristik mereka tanpa mengurangi esensi dari fakta dan peristiwa sejarah (materi pelajaran).

Jika generasi Z dikategorikan sebagai generasi yang lahir antara tahun 1998 hingga 2009 (Tapscot, 2008; Rastati, 2018), saat ini usia generasi Z berkisar antara 11-23 tahun. Para peneliti terdahulu begitu terfokus pada keberadaan siswa sebagai representasi dari generasi Z dan terasa mengabaikan mahasiswa dan

warga negara secara umum. Tulisan ini berupaya menawarkan salah satu strategi penyadaran sejarah bagi generasi Z dengan fitigraf (historiografi tiga paragraf).

Ritzer (2010) mengatakan bahwa sekarang kita sedang berada dalam McDonaldisasi masyarakat yang mengutamakan kecepatan serta keringkasan. Wujud fitigraf mampu mengakomodasi keperluan ini. Mulai dari penulis hingga pembaca akan diuntungkan melalui genre ini. Penulis akan diuntungkan karena fitigraf ditulis dalam bentuk yang ringkas dan sederhana. Melalui gawai yang dimiliki, setiap orang bisa membuat fitigraf. Saat menunggu di bank, halte, sekolah, rumah, dan setiap tempat, pekerjaan ini dapat dilakukan. Pembaca pun juga diuntungkan karena bagi pembaca yang kurang sabar pasti akan mencapai klimaksnya ketika membaca fitigraf yang tidak terlalu panjang. Pembaca yang seperti ini akan menganjurkan agar narasi sejarah disampaikan dalam bentuk tiga paragraf saja. Oleh sebab itu, fitigraf ini layak untuk disajikan sebagai salah satu alternatif dalam penyadaran sejarah.

Metodologi

Kajian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengulas ketiga fokus dalam penulisan ini: konsep fitigraf; strategi penulisan fitigraf; dan model penyajian fitigraf. Terdapat empat langkah yang biasa dilakukan. Langkah pertama adalah menyiapkan alat perlengkapan berupa pensil, pulpen, dan kertas catatan. Langkah kedua adalah menyusun bibliografi kerja. Selanjutnya yang perlu dilakukan adalah mengatur waktu penelitian. Setelah itu yang perlu dilakukan adalah membaca dan membuat catatan penelitian.

Penyusunan bibliografi kerja sangat berguna untuk melacak apa referensi yang relevan dengan materi yang akan dibahas. Biasanya dilakukan dengan melihat bibliografi atau daftar rujukan di belakang buku yang dibaca untuk mencari referensi tambahan. Sebagai ilustrasi, ketika ingin mengetahui berbagai referensi terkait fitigraf, kita dapat membaca berbagai referensi yang dirujuk oleh Kuntowijoyo (1994) dan Tengsoe Tjahjono (2018). Sebagai sintesis dari historiografi dan cerpen tiga paragraf (pentigraf), penting kiranya mengunjungi kembali berbagai literatur terkait yang tersedia.

Penelitian ini tentu saja membutuhkan waktu untuk membaca berbagai buku yang relevan. Mereka harus membuat jadwal penelitian termasuk kapan waktu penelitian tersebut selesai. Setelah itu, yang perlu dilakukan adalah membaca dan membuat catatan penelitian. Membaca sambil mencatat bisa menjadi

cara efektif mendapatkan data. Di samping itu, juga bisa dengan mengajukan daftar pertanyaan yang jawabannya akan didapatkan dari bahan yang dibaca. Pertanyaan yang perlu diajukan adalah mengenai kesan umum, tujuan dan tesis buku, penyajian butir-butir pokok, generalisasi dan konklusi, identifikasi tentang pengarang, identifikasi historiografis, penilaian isi dan relevansi bahan, ilustrasi grafik, catatan kaki, lampiran, dan indeks. Selanjutnya peneliti perlu membuat catatan ulasan kritis tentang sebuah buku yang paling relevan dengan riset (Zed, 2008).

Semua jenis catatan penelitian merupakan bahan mentah yang perlu diolah lebih lanjut di tahap analisis dan sintesis. Sebagian analisis sifatnya cukup sederhana dan sebagian lainnya agak rumit. Analisis biasanya dilakukan dengan menganalisis isi teks. Biasanya sejumlah pertanyaan diajukan dalam tahap ini. Apakah isi sebenarnya dari sebuah pernyataan dalam teks? Apakah pengarang memiliki prasangka (bias) dalam tulisannya? Apa tujuan pengarang membuat laporan tersebut? Apakah pernyataan dalam teks sudah meyakinkan? Setelah itu barulah memasuki tahap sintesis, yaitu penggabungan-penggabungan hasil analisis ke dalam struktur konstruksi yang mudah dimengerti secara utuh dan keseluruhan (Zed, 2008).

Hasil dan Pembahasan

Dari Pentigraf Menuju Fitigraf

Tjahjono (2017) menjelaskan bahwa pentigraf sebenarnya merupakan salah satu wujud dari *flash fiction*, yaitu prosa fiksi yang singkat, meskipun tidak ada ukuran baku terkait singkatnya itu. Pentigraf ini merupakan salah satu genre fiksi mini yang sempat melejit pada tahun 1980-an. Salah satu pionernya adalah Tengsoe Tjahjono, seorang sastrawan yang aktif mengirimkan pentigrafnya ke harian *Suara Indonesia Malang* (Indriadi, 2018). Selain Tengsoe, tentu banyak juga sastrawan nasional yang menggeluti bidang ini. Sayangnya, bidang pentigraf ini sempat surut gaungnya pada tahun 1990-an hingga awal abad 21. Genre-genre lain pun mulai bermunculan sehingga mampu menenggelamkan genre unik ini. Kemunculan pentigraf baru dirasakan belakangan ini setelah beberapa sastrawan nasional mulai turun gunung untuk menyadarkan budaya literasi, khususnya literasi sastra.

Tepatnya pada tahun 2015, Tengsoe mendirikan sebuah komunitas sastra virtual bertajuk Kampung Pentigraf Indonesia. Komunitas tersebut terdiri dari beragam latar belakang profesi. Satu hal yang menyatukannya adalah kecintaan terhadap sastra dan mau belajar sastra. Presiden Kampung Pentigraf Indonesia adalah Tengsoe Tjahjono, sedangkan para pembuat pentigraf disebut sebagai pentigrafis (Priyanti, 2017). Para pentigrafis mulanya menautkan cerpen tiga paragrafnya dalam jejaring sosial Facebook. Masing-masing anggota saling mengomentari dan memberi masukan. Ide untuk menjadikan pentigraf sebagai buku pun mulai digagas. Buku pentigraf pertama dari komunitas ini berjudul “Alea Menuju Robot Sempurna”. Buku tersebut ternyata menjadi stimulus sekaligus pemicu bagi para pentigrafis untuk meresonansi budaya menulis pentigraf di berbagai ranah. Salah satu wujud resonansinya adalah dengan membuat pentigraf sejarah di Komunitas Roode Burg Soerabaia.

Bentuk pentigraf memang terbatas hanya tiga paragraf, tetapi semua unsur cerita tetap harus dihadirkan dalam sebuah pentigraf. Unsur tersebut adalah (1) tokoh, (2) latar, (3) alur, (4) tema, dan (5) unsur intrinsik lainnya. Menurut Budianta dalam Tjahjono (2017), pentigraf secara tidak langsung mengajak pembaca untuk menyelami esensi terdalam sekaligus memeras satu kisah hingga tinggal sari-patinya saja. Oleh sebab itu, pembaca akan mampu menghayati inti cerita dan genre ini sangat cocok bagi pembaca yang sibuk sekalipun. Herwanta (2018) mengatakan bahwa karya tulis seperti pentigraf merupakan karya sastra yang bisa menjadi sarana pewarta pesan sekaligus iman. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa pentigraf dapat diterima oleh semua kalangan.

Melihat potensi tingkat keterbacaan pentigraf yang tinggi, sejarawan seyogianya juga perlu mengadopsi cara menyajikan narasi historis yang padat dan populer. Berbicara tentang sejarah dan sastra memang keduanya merupakan dua kajian yang berbeda. Akan tetapi, pertemuan antara sejarah dan sastra bukan tidak mungkin dilakukan. Setidaknya makalah Kuntowijoyo (2000) berupaya memberikan pemahaman konvergensi antara sejarah dan sastra. Pembuatan plot oleh sastrawan dinilai memiliki kemiripan dengan usaha sejarawan dalam mengonstruksikan narasi historis. Jika karya sastra seperti cerita pendek (cerpen) dapat diperas dalam cerpen tiga paragraf (pentigraf), dapat pula diusulkan penyajian sejarah dalam bentuk tiga paragraf, yang dapat disebut sebagai fitigraf (historiografi tiga paragraf). Fitigraf, sebagaimana cara penyajian sejarah lainnya seperti esai, artikel jurnal, dan monograf juga mengikuti kerangka metodologis dalam penulisan sejarah. Hanya saja disajikan dalam tiga paragraf. Sebagaimana

plot dalam cerita pendek, fitigraf dapat menjelaskan aspek kausalitas dari suatu peristiwa dalam tiga paragraf.

Strategi Penulisan Fitigraf

Sebagaimana penulisan sejarah pada umumnya, fitigraf juga tetap berpijak pada sumber-sumber sejarah. Fitigrafis diharapkan mampu berpikir secara historis sebelum menuangkan interpretasi dan imajinasi sejarahnya dalam bentuk fitigraf. Sebagai hasil kombinasi antara historiografi (penulisan sejarah) dan pentigraf (cerpen tiga paragraf), fitigraf bukan hanya mengikuti prasyarat utama penulisan sejarah, tetapi juga memerhatikan kaidah penulisan pentigraf.

Jika panjang pendek suatu pentigraf bergantung pada keterbatasan unsur-unsurnya (Sumardjono & Saini, 1995:30), fitigraf juga menempati posisi serupa. Oleh sebab itu, fitigraf juga mengenal unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Wellek dan Warren (1989:79) mengatakan bahwa unsur ekstrinsik merupakan unsur di luar karya sastra yang mencakup sejarah hingga lingkungan yang membentuk karya itu sendiri. Unsur intrinsik merupakan unsur pembentuk karya sastra, seperti tokoh, plot, dan latar. Salah satu bagian terpenting dalam unsur intrinsik ini adalah plot. Bisa jadi plot dikatakan sebagai kerangka utama baik cerpen (pentigraf) maupun fitigraf. Plot merupakan alur atau jalan cerita. Menurut Atmowiloto (2013), plot berasal dari konflik sebuah cerita.

Plot juga menjadi penentu struktur cerita. Secara umum, Kinoyosan (2009:49) membagi tiga bagian plot, yaitu pembukaan (*opening*), inti, dan penutupan (*ending*). Pembukaan harus ditulis semenarik mungkin untuk menarik minat baca. Inti merupakan konflik utama dalam cerita. *Ending* merupakan akhir cerita atau penyelesaian dari konflik tersebut. *Ending* yang menarik adalah *ending* yang tidak dapat ditebak.

Gaya bahasa dalam fitigraf yang digunakan bukanlah bahasa formal atau ilmiah yang cenderung kaku. Fitigrafis juga tidak disarankan menggunakan bahasa yang terlalu berbunga-bunga sehingga tidak dapat dimengerti oleh pembaca. Shirazy (2008:268) mengatakan bahwa menulis dengan gaya sastrawi sebaiknya menggunakan bahasa yang dialogis. Novel “Ayat-Ayat Cinta” dapat dijadikan sebagai rujukan penulisan sastrawi dalam menulis fitigraf.

Jalan cerita dan gaya bahasa sastrawi yang baik dapat dikemas menjadi sebuah fitigraf dengan strategi cilukba. Strategi, yang dicetuskan oleh Utami (2015:37), dibentuk oleh teori kenikmatan rasa ingin tahu. Kenikmatan ingin tahu ini terdapat dalam permainan cilukba. Ayu Utami mengonstruksi permainan

tersebut menjadi strategi dalam menulis cerpen. Tiga struktur pokok dalam plot dimodifikasi menjadi lebih menarik melalui strategi cilukba. Strategi cilukba ini mengandaikan logika “ketakterdugaan”, yaitu “ci” menjelaskan obyek, “luk” sebagai asosiasi, dan “ba” sebagai lawannya. Sebagai ilustrasi sederhana, jika “ci” adalah pemuda Tentara Republik Indonesia Pelajar (TRIP) yang sedang berperang dan “luk” sebagai keadaan ketika mereka memegang granat, “ba” bukanlah melemparkan granat pada musuh, tetapi granat telah meledak di tempat sebelum dilemparkan.

Strategi cilukba memiliki kelebihan, yaitu mampu membuat pembaca menjadi penasaran sehingga mampu menarik minat baca. Kelemahan strategi cilukba adalah strategi ini hanya bisa diterapkan pada penulis yang memiliki kemampuan dalam bersastra. Bagi penulis pemula yang benar-benar awam akan kesulitan dalam mencerna maksud dari strategi ini. Dengan demikian, strategi cilukba dapat diadopsi untuk menghasilkan suatu karya fitigraf. Pada dua subbab berikutnya, penulis akan berupaya memberikan proses kreatif dalam menulis dua fitigraf sekaligus menyampaikan hasil eksperimennya melalui dua fitigraf, berjudul “Tanda Kehidupan” dan “Damai Bersamamu”.

Fitigraf Bumi Hangus Sekolah Cor Jesu Malang 1947

Proses kreatif penulisan cerpen berjudul “Tanda Kehidupan” dimulai dengan usaha penulis untuk menelusuri rekam jejak sejarah di Sekolah Cor Jesu Malang. Sekolah yang dibangun berarsitektur kolonial ini memiliki nilai historis yang tinggi. Cor Jesu berusia lebih dari seratus tahun dan merupakan sekolah tertua di Kota Malang. Penulis mengunjungi pengelola sekolah Cor Jesu untuk mencari data perihal bangunan bersejarah ini. Proses perizinan dan proses diskusi cukup kompleks, tetapi itu semua dapat penulis lalui sehingga penulis diperbolehkan mengakses data Cor Jesu. Data utama dan terpenting adalah Buku *Kronik Ordo Ursulin*. Buku tersebut berisi kronik kehadiran suster-suster Ursulin hingga karya-karya yang telah mereka perbuat. Dalam berkarya tentu ada suka ada duka. Salah satunya adalah ketika membangun dan menjalankan sekolah di Malang. Peristiwa yang paling membekas adalah ketika Cor Jesu harus dibakar pada masa Malang Bumi Hangus.

Malang Bumi Hangus merupakan strategi yang dilakukan oleh tentara laskar untuk mencegah dikuasanya kembali bangunan-bangunan kolonial yang berpotensi dijadikan aset oleh Belanda. Dalam kronik tersebut ada hal yang menarik, yaitu adanya tentara laskar yang memiliki hati sebagai sesama manusia. Sebelum

bangunan Cor Jesu dibakar, tentara laskar sering berkomunikasi dengan para suster kepala untuk mendiskusikan rencana mereka. Suster pun mendukung asalkan demi kemajuan dan kemerdekaan bangsa. Beberapa tentara laskar pun berinisiatif untuk tetap menjalankan Malang Bumi Hangus, tetapi dengan catatan agar suster dan segala penghuni asrama yang notabene adalah siswa, tetap selamat.

Diskusi panjang dilakukan hingga akhirnya mereka setuju untuk membakar bangunan-bangunan di Cor Jesu kecuali gereja. Semua bangunan yang dibakar diberi cat merah kecuali bangunan gereja. Para suster dan anak-anak penghuni asrama tidak mungkin untuk keluar wilayah Cor Jesu karena mereka akan menjadi korban tidak bersalah. Saat itu siapa pun yang dianggap Belanda akan ditangkap bahkan dieksekusi di tempat. Mereka juga tidak punya tempat perlindungan lagi selain Cor Jesu dan biara Ursulin yang juga berlokasi di wilayah Cor Jesu. Itulah sebabnya, tentara laskar intensif menghubungi mereka sebelum pembakaran. Saat itu belum ada telepon pintar seperti sekarang sehingga utusan dari tentara laskar harus mau menempuh jarak beberapa kilo meter dari markas untuk memastikan para suster dan anak-anak penghuni biara tetap aman. Salah satu peristiwa paling mendebarkan ketika hari eksekusi Malang Bumi Hangus, beberapa jam sebelum dimulainya pembakaran ada tentara laskar yang mengetuk pintu biara dan mengatakan bahwa pembakaran akan dimulai beberapa jam lagi. Para suster dan anak-anak pun bergegas ke gereja di wilayah Cor Jesu.

Kronik tersebut menyebutkan bahwa situasi sangat mencekam. Hawa panas menjalar hingga ke sekitar gereja. Suster dan anak-anak berdoa sepanjang malam. Angin pun berhembus ke barat. Lokasi gereja di sebelah timur sehingga api tidak membakar gereja. Setelah itu ada hujan deras yang membuat api benar-benar tidak mengusik gereja meskipun seluruh bangunan gedung sekolah Cor Jesu luluh lantak oleh kobaran api. Sebagai suatu eksperimen, berikut fitigraf bumi hangus di Malang dengan judul “tanda-tanda kehidupan”:

Tanda-tanda Kehidupan

“Astagfirullah” ucapku ketika melihat reruntuhan kayu dan puing-puing di hadapanku ini. Hujan semalaman telah reda. Pagi ini aku sengaja kemari untuk menyaksikan apakah para biarawati dan murid-muridnya selamat dari peristiwa Malang Bumi Hangus kemarin. Aku dan laskar pejuang termasuk orang yang turut bertanggung jawab atas pembakaran tempat ini. Bahkan, seminggu yang lalu akulah orang yang menandai bangunan ini dengan cat silang berwarna merah. Ah sudahlah yang pasti aku akan mencari tanda-tanda kehidupan di reruntuhan puing-puing ini.

“Mas Laskar-Mas Laskar!” suara seorang wanita terdengar dari tumpukan kayu di balik bangunan yang mirip lorong. “Mas-Mas Laskar!” suara wanita-wanita itu semakin lama semakin jelas terdengar. Tidak hanya satu, tapi banyak dan bersahut-sahutan. Kuhempaskan rasa takutku dan aku berlari menuju ke tumpukan kayu itu. Kedua lenganku yang kekar ternyata mampu untuk mengangkat bongkahan kayu yang sisi-sisinya sudah tak rata lagi. Salah satu kayu kuangkat dan mataku terbelalak, berkaca-kaca menyaksikan pemandangan di hadapanku.

“Terima kasih Mas”, ujar suster. “Puji Tuhan, Tuhan Mahabaik” ucap yang lainnya. Suara penuh syukur bersahut-sahutan. Di balik tumpukan kayu ini ada lorong menuju gereja yang tidak dibakar. Mereka benar-benar memperhatikan perintahku. Malam sebelum MULO ini dibakar, aku sengaja menemui suster kepala dan mengatakan bahwa kami akan membakar seluruh MULO, tapi tidak dengan gerejanya sehingga mereka harus berlindung di gereja biar selamat. Allah begitu baik, api yang membara kemarin benar-benar tidak melumat gereja. Angin yang condong ke barat ketika kobaran api menyalak-nyalak, ditambah dengan hujan semalaman membuat mereka selamat. Kusingsingkan lengan dan kubersihkan semua kayu ini agar mereka dapat segera keluar kembali.

Fitigraf Penyerbuan Aceh 1583

Fitigraf tentang penyerbuan pasukan Aceh 1583 ke Melaka berjudul “Damai Bersamamu” terinspirasi oleh kematian pemartir bernama Luis Monteiro, yang digambarkan secara naratif dan visual oleh Manuel Godinho de Heredia. Kini, berbagai perpustakaan dan arsip telah melakukan proyek digitalisasi di berbagai manuskrip kuno dan arsip kolonial. Oleh karena itu, sumber primer menjadi mudah untuk diakses. Setidaknya, manuskrip karya Heredia berjudul *Historia de serviços com martirio de Luis Mont.o Cout[inh]o* (1615) dapat diakses pada laman Biblioteca Nacional Portuguesa (<http://www.bnportugal.gov.pt/>). Dengan tidak mengabaikan kendala bahasa asing, kita dapat menyusun fitigraf dengan mudah. Dienaputra (2019) mendukung penggunaan informasi yang tersedia secara daring untuk merekonstruksi suatu peristiwa historis. Baginya, generasi milenial tentu akan lebih mudah menyebarluaskan informasi sekaligus melakukan penyadaran sejarah.

Secara ringkas, penyerbuan Aceh 1583 terjadi ketika Roque de Mello Pereira menggantikan Dom Joao da Gama sebagai kapten Melaka pada tahun 1582. Dia menugaskan Luis Monteiro Coutinho sebagai kapten kapal yang bertanggung jawab atas keselamatan kapal dagang yang berlayar dari Goa ke Macau dan sebaliknya. Luis Monteiro turut melakukan patroli di sekitar Selat Singapura. Tidak berapa

lama Roque de Melo berkuasa, Aceh melakukan serangan dan Luis Monteiro diberi tanggung jawab untuk turut mempertahankan Melaka. Pada 6 Februari 1583, dia harus menghadapi armada Aceh yang terdiri atas 7 kapal besar, 40 ghali, dan 150 kapal tempur kecil. Luis Monteiro mempersiapkan kapal dan 60 pasukan yang lahir di Melaka, tetapi apa daya kekuatan besar Aceh bukan tandingan bagi Portugis. Walaupun semua penduduk Melaka bersiap untuk mempertahankan kota, Luis Monteiro memilih untuk mengabaikan strategi Kapten Melaka dan berjuang sendirian. Alih-alih menjadi pahlawan, strategi Luis Monteiro gagal total. Kapten Melaka sebenarnya berupaya untuk mengingatkan Luis Monteiro kembali ke benteng dengan mengirimkan sekoci kecil bersama Nuno Vieira, tetapi dia menolak dan yakin dapat menghabisi Aceh. Kapal Luis Monteiro yang menghampiri musuh malah dikepung dari segala arah. Segera setelah kapal Luis Monteiro dibakar dan diledakkan, semua awak kapal dan tentara terpelanting dan terjun ke laut. Kejadian tragis itu menysakan 12 orang serta Luis Monteiro Coutinho. Mereka yang selamat kemudian ditahan dan ditawan hidup-hidup oleh pasukan Aceh (Couto, 1974:280-1; Eredia, 1615:18r-18v; Subrahmanyam, 2009:45-6).

Sultan Alauddin Mansur Shah (Raja Mansur) melihat tidak mungkin baginya untuk meneruskan gempuran ke benteng Melaka. Dia kemudian meminta semua pasukannya termasuk membawa para tawanan kembali ke Aceh. Sejumlah 12 orang tawanan kemudian dijebloskan ke penjara. Dalam penjara, para tawanan hidup dalam penderitaan dan kelaparan. Sultan segera menyadari bahwa Luis Monteiro adalah seorang bangsawan dan menawari untuk berada di pihaknya. Luis Monteiro menolak dan tetap setia untuk membela panji kebesaran Raja Portugal. Pada suatu malam, Luis Monteiro dan 12 tawanan lainnya dapat melarikan diri. Mereka menyusuri pesisir pantai Pidie hingga prajurit kerajaan memergoki mereka. Sang sultan pun tahu dan memerintahkan penangkapan kembali Luis Monteiro dan rekan-rekannya. Pertempuran kecil tidak dapat dielakkan. Luis Monteiro berhasil dilumpuhkan dan dipenjarakan kembali. Sultan terus membujuk Luis Monteiro sekaligus mengancam akan dihukum mati. Luis Monteiro dan rekan-rekan tetap pada pendiriannya dan kemudian mereka dieksekusi di sebuah tanah lapang (Eredia, 1615: 24r & 27r-27v; Subrahmanyam, 2009:47). Berpijak dari kisah tersebut fitigraf dapat disusun sebagai berikut:

Damai Bersamamu

“Dalam damai bersamamu”, bisikan lembut itu terus terulang di ingatanku. Sembari aku sadar, aku hidup untuk mereka. “temanku, surga menantimu”, ujarku pada rekan seperjuanganku ketika ratusan kapal Aceh mengepung satu kapal *ghali*-ku.

“Kembalilah kawan, kembalilah ke Melaka!” Ujar orang suruhan Roque de Mello Pereira, Kapten Melaka. Aku merasa ini adalah waktunya. waktu yang tepat untuk bersamamu, menjadi seorang martir di jalanmu. Tubuhku tergoncang hebat seiring dengan dentuman yang keras di telingaku. Bunyi letupan meriam Aceh yang bersarang telak di kapalku. Dalam kegamangan, kulihat samar-samar, “apakah aku masih hidup?” Aku masih berada di jalanmu.

“Kamu akan hidup nyaman jika mengikuti kemauanku”, suara tegas datang dari pria paruh baya penguasa Aceh, Sultan Sultan Alauddin Mansur Shah, sembari datang menghampiriku. Aku menggeleng dan kurasakan kedamaianku semakin nyata. Kenyataan kurasakan ketika aku dieksekusi di depan moncong meriam Aceh.

Simpulan

Sebagaimana pesatnya kemajuan teknologi, generasi Z juga memiliki karakteristik yang serupa. Mereka selalu ingin memperoleh segala sesuatu terutama informasi dengan cepat dan berbagi atas apa yang sedang mereka pikirkan. Jika para sejarawan ingin melakukan sosialisasi sekaligus penyadaran sejarah, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengikuti kebiasaan mereka. Dengan historiografi tiga paragraf (*fitigraf*), para sejarawan memberikan penyadaran sejarah bagi generasi Z dengan lebih menarik dan kekinian. Pelibatan generasi Z sebagai duta sejarah bukan hanya menjadikannya sebagai subjek, melainkan juga objek. Mereka secara tidak langsung tentu akan menghayati apa yang ditulisnya. Dengan menggunakan *fitigraf*, generasi Z akan mengaplikasikan metode sejarah secara sederhana sekaligus menyajikan narasi sejarah yang lebih populer dan menarik. Dengan mengadopsi strategi penulisan *pentigraf*, penyajian *fitigraf* kiranya juga lebih mudah dibaca dan dipahami. Dengan demikian, penyadaran sejarah melalui *fitigraf* memungkinkan untuk diwujudkan. Akan tetapi, diperlukan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas dari dampak penulisan *fitigraf*. Selain itu, konsepsi *fitigraf* yang masih belum dikenal para sejarawan dan pembelajar sejarah perlu disosialisasikan kepada khalayak.

Referensi

- Andarwati, Melaningrum. 2019. "Pembelajaran Sejarah Kontekstual, Kreatif, Menyenangkan di Kelas dengan Power Director bagi Generasi Z". *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1): 64-81.
- Atmowiloto, Arswendo. 2013. *Mengarang Itu Gampang*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Barros, Joao De. 1563. *Terceira Decada da Asia*. Lisboa: Joao de Barreira.
- Dienaputra, Rieza. 2019. "Sejarah Visual sebagai Media Pembelajaran Sejarah". Makalah Seminar Nasional Sejarah "Pembelajaran Sejarah Berbasis Kehidupan untuk Generasi Z", Jurusan Sejarah, FIS, UM, 30 April 2019 di Aula FIS Lt.7, Universitas Negeri Malang.
- Heredia, Manuel Godinho De. 1615. *Historia de Serviços com Martirio de Luis Mont.o Cout[inh]o*. Biblioteca Nacional de Portugal (BNP), cod.414.
- Herwanta, Albertus. 2018. *Surga Untuk Pohon Ulin dan Cerita-Cerita Lainnya*. Sidoarjo: Penerbit Buku Delima.
- Indradi, Agustinus. 2018. *Kitab Pentigraf Penjaja Kopi Tengah Hari*. Mojokerto: Temalitera.
- Indriadi, Agustinus. 2018. "Pentigraf Sebagai Penyambung Benang Putus dalam Pembelajaran Sastra". *Proceeding Senabasa*: 121-130. Malang: Politeknik Negeri Malang.
- Kinoysan, Ari. 2009. *Jadi Penulis Fiksi? Gampang Kok!*. Malang: Andi Publisher.
- Kronik Ordo Ursulin*. Tanpa Tahun. Perpustakaan Yayasan Sekolah Cor Jesu Malang.
- Kuntowijoyo. 1994. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Kuntowijoyo. 2012. "Sastra/Sejarah". *Jurnal Humaniora*. Vol.16, No.1, 2012: 17-26.
- Lewis, Bernard. 2009. *Sejarah: Mengingat, Menemukan Kembali, dan Menemukan*. Yogyakarta: Ombak.
- Maskurin, Sunariyadi. 2019. "Inspirasi dari Kawasan Bersejarah: Mengenalkan Jejak Peninggalan Kolonial di Kota Delta untuk Generasi Z". *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1): 24-37.
- Priyanti, Barbara Raeni. 4 Oktober 2017. "Yuk Menulis Pentigraf!" *Koran Surya*.
- Rahayu, Widayati. 2019. "Pembelajaran Sejarah untuk Generasi Z". *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1): 1-7.

- Rastati, Ranny. 2018. "Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z di Jakarta". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol: 06/01 Juni: 60-73.
- Ritzer, George. 2001. *McDonaldisasi Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shirazy, Habiburrahman El. 2008. "Tentang Menulis Karya Sastra: Yang Dicintai Pembaca, Yang Menggugah Minat Baca". Efendi, Anwar (Ed.). 2008. *Bahasa dan Sastra dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sumardjo, Jacob & K.M. Saini. 1995. *Apresiasi Kesusasteraan*. Jakarta: Gramedia.
- Susanti, Eka Dian. 2010. "Project Based Learning: Pemanfaatan Vlog dalam Pembelajaran Sejarah untuk Generasi Pro Gagdet". *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, [S.l.], V. 13, N. 1, June: 84-96.
- Syukur, Abdul. 2019. "Identitas Kebangsaan dalam Pendidikan Sejarah di Era Internet: Kasus Kesadaran Sejarah Generasi Z". Makalah Seminar Nasional Sejarah "Pembelajaran Sejarah Berbasis Kehidupan untuk Generasi Z", Jurusan Sejarah, FIS, UM, 30 April 2019 di Aula FIS Lt.7, Universitas Negeri Malang.
- Tapscott, Don. 2008. *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. New York: McGraw-Hill.
- Tjahjono, Tengsoe. 2017. *Pedagang Jambu Biji dari Phnom Penh dan Cerita-Cerita Lainnya*. Jakarta: Kosa Kata Kita.
- Tjahjono, Tengsoe. 2018. *Meneroka Dapur Pentigraf: Ke Arah Kegiatan Apresiasi Cerpen Tiga Paragraf*. Sidoarjo: Delima.
- Utami, Ayu. 2015. *Menulis dan Berpikir Kreatif*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Wellek, Rene. & Austin Warren. 1989. *Teori Kesusasteraan*. Jakarta: Gramedia.
- Zed, Mestika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Daya Negri Wijaya, S.Pd., S.S., M.A. menyelesaikan Sarjana Pendidikan Sejarah di Universitas Negeri Malang (2011); Sarjana Sastra Inggris di Universitas Brawijaya, Malang (2016); dan *Master of Arts in History* di University of Sunderland, United Kingdom (2013). Menjadi staf pengajar di Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang (2014-sekarang). Saat ini, sedang menempuh Program Doktor Ilmu Sejarah (*Doutoramento em Historia*) di Universidade do Porto, Portugal. Minat penelitian yang didalami adalah ekspansi Portugis ke Nusantara.

Ardi Wina Saputra, S.Pd., M.Pd. menyelesaikan Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Negeri Malang (2014) dan Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Negeri Malang (2018). Menjadi staf pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Katolik Widya Mandala, Madiun (2019-sekarang). Minat penelitian yang didalami adalah sastra sejarah.

CERITA PANJI: NASIONALISME DALAM BUDAYA

ABSTRAK

Cerita Panji diakui sebagai cerita asli Jawa, dengan purwarupa berbentuk lisan, kemungkinan sudah ada sebelum pertengahan abad ke-14, kemudian muncul dalam berbagai bentuk seni, semisal wayang beber, relief candi, wayang gedhog, berbagai drama tradisional—termasuk drama tari, pertunjukan keliling, dan sekitar akhir abad ke-16 menjadi sastra tulis (naskah) di pesisir utara Jawa bagian timur. Cerita Panji kemudian juga dikenal di berbagai geografi budaya di luar Jawa (Bali, Lombok, Bugis, dan Melayu) serta di beberapa wilayah Asia Tenggara daratan (Malaysia, Kamboja, dan Thailand). Dalam wujudnya yang multimodalitas dan marak pada akhir masa Majapahit tersebut cerita Panji ternyata memosisikan diri sebagai pendobrak kemapanan sastra dan seni yang bersumber pada sastra dan seni India dengan semangat kembali ke Jawa. Kisah pengembaraannya ke luar geografi budaya Jawa mengemban misi sebagai duta budaya. Keberaksaraannya yang dimulai di wilayah pesisir yang “sudah Islam” menjadi cermin bahwa orang Jawa saat itu masih terbebas dari “politik” primordial. Cerita Panji, melalui wayang gedhog, menjadi sarana katarsis di lingkup Kasunanan Surakarta yang ketika itu pengap oleh tekanan politik Belanda. Dengan demikian, tidak berlebihan jika dikatakan bahwa cerita Panji menebarkan semangat nasionalisme budaya pada masanya.

Kata kunci: seni, multimodalitas, nasionalisme

Pendahuluan

Tidak ada satu teks (sastra) Jawa, bahkan Nusantara pun yang kerayaannya seperti cerita Panji (CP), baik bacaan maupun wahana tampilannya. Kerayaan bacaan—meminjam istilah bidang filologi: versi dan varian—menunjukkan bahwa purwarupa CP berbentuk lisan, yang muncul sebelum tahun 1375 M¹ karena begitulah sifat teks lisan: tidak tetap dan berubah sesuai ruang dan waktu. Cerita yang oleh para ahli disebut sebagai cerita asli Jawa itu ternyata pula dikenal di luar geografi budaya Jawa: Bali, Lombok, Bugis, Melayu, serta Asia Tenggara daratan (Thailand, Vietnam, dan Kampuchea).²

Tapak awal keberadaan CP secara tersurat muncul pada “relief pandu”,³ antara lain pada candi-candi Panataran (1375 M), Gambyok (1413 M), dan Mirigambar (antara 1373 M dan 1388 M) (Munandar, 2014:10). Relief yang menampilkan sosok yang oleh sebagian arkeolog disebut kesatria bertopi (*tékês*)⁴ itu pun sudah menunjukkan keragaman “bacaan”, dalam arti mengandung beragam versi kisah. Relief Gambyok ditafsirkan oleh Poerbatjaraka sebagai *Panji Semirang*, sedangkan relief Mirigambar diidentifikasi Kieven—berdasar tafsiran Krom dan Klokke—sebagai *Panji Wasengsari*. Demikian pun relief di candi-candi lain.

Selain relief, sosok Panji juga muncul dalam wayang beber. *Babad Tanah Jawa* (BTJ) (Kertapradja, 1987:34) menyebut Jaka Tingkir, yang kemudian menjadi Sultan Pajang bergelar Sultan Hadiwijaya, lahir ketika ayahnya, Kiageng Pengging, sedang *nanggap* wayang beber sehingga ia dinamai Mas Karebet, onomatope gerak wayang beber: *krebet-krebet*. Bertolak pada pendapat Berg, bahwa BTJ ditulis antara tahun 1575 dan 1635, wayang beber tentu sudah ada jauh sebelum tahun penulisan BTJ, yang bahkan sangat mungkin sebelum muncul dalam bentuk relief. Membandingkan *jagong* ‘adegan’ pada wayang beber dan panel relief, yang sesungguhnya juga merupakan “adegan”, tampaknya tidak terlalu mengada-ada bila dikatakan bahwa kedua seni dwimatra beda wahana tersebut berkembang pada waktu beriringan. Hal itu sejalan dengan pernyataan Munandar (2010:35), yang mengutip laporan Ma Huan, bahwa wayang beber merupakan kesenian yang populer pada zaman Majapahit.

¹ Angka tahun pembangunan Candi Panataran (Suleiman, 1981: 28), candi tertua yang dianggap menampilkan relief kisah Panji.

² Lihat Pigeaud (1967), Poerbatjaraka (1968), Baried (1987), dan Kaeh (1989).

³ Relief pandu adalah relief yang hanya terdiri atas 1–3 panel, tetapi sudah dapat menunjukkan cerita acuannya (Munandar, 2010:176).

⁴ Mengenai *tékês* yang dipadankan dengan “topi” atau “tutup kepala” telah dikoreksi oleh Karsono (2019:25–27) sebagai *gelung* ‘tatanan rambut’.

Pada awal abad ke-19, di Surakarta, Sampeyan Dalem Inggang Sinuhun Kangjeng (SISK) Pakubuwana IV memerintahkan pembuatan wayang gedog dengan menggunakan wayang kulit purwa sebagai acuan (Probohardjono, 1954). Kangjeng Gusti Pangeran Adipati Arya (KGPAA) Mangkunegara IV kemudian menyempurnakannya dan pada masa pemerintahan SISK Pakubuwana X pertunjukan wayang gedog sangat marak di lingkungan istana Surakarta. Jauh sebelumnya, antara akhir abad ke-16 dan awal abad ke-17, CP menjadi sastra tulis yang diproduksi di skriptorium pesisir utara Pulau Jawa bagian timur (Gresik dan sekitarnya) dalam bentuk “naskah”⁵ dan oleh karenanya Pigeaud (1967: 233) menyebutnya sebagai roman pesisir utara Jawa Timur.

Selain muncul dalam relief, wayang beber, wayang gedog, teks tulis, CP juga muncul dalam berbagai berbagai *genre* tari. Tanggal 24 Ruwah 1864 Be, bertepatan dengan 13 Desember 1933, di keraton Surakarta terdapat pertunjukan “pranasmara” lakon *Keyong Emas* dalam rangka *ngundhuh mantu*. Sebagai catatan, pranasmara merupakan suatu opera-tari seperti halnya *langendriya*, tetapi dengan dasar lakon Panji, sedangkan *Keyong Emas* merupakan salah satu dongeng Panji, seperti halnya *Ande-Ande Lumut* dan *Kethek Ogleng*, yang menjadi dasar lakon tontonan keliling (*barangan*) di desa-desa Jawa hingga tahun 1960-an. Di istana Yogyakarta terdapat wayang topeng yang kadang-kadang dengan lakon CP. Pada tahun 1972, di Jakarta, lahir *genre langen beksa* dengan lakon *Ngrenaswara* yang bertolak pada CP *Angreni* (Karsono, 1978). Hingga saat ini di Malang masih produktif Topeng Malangan dan di Cirebon dengan Topeng Cirebon, teater tari berlatar CP, dan wayang cepak. Di samping itu, CP juga menjadi dasar lakon wayang wong dan kethoprak. Pun terdapat pertunjukan tari *pethilan* yang berlatar CP—semisal “Tari Klana”, “Menak Koncar”, dan “Andaga-Bugis”—serta tontonan yang dapat dikelompokkan ke dalam arak-arakan, seperti *reyog* dan *jathilan*. Pertanyaan yang kemudian muncul sehubungan dengan kerayaan CP adalah mengapa CP muncul dalam berbagai wahana dan dalam rentang waktu panjang.

⁵ Pengertian naskah dalam filologi adalah tinggalan tertulis masa *chirographic* ‘tulis tangan’ yang memiliki matra lama, terutama lama dalam ranah budaya, dan tradisional, baik isi maupun wahananya.

Teori dan Metodologi

Genre

Robson (1971) menyebut CP sebagai suatu *genre* karena kesamaan unsur-unsur cerita, yang meliputi tema, tokoh, latar, dan alur di antara berbagai versinya. Karsono (2017:37–42) menyebut CP adalah cerita dengan tokoh utama Panji (Inu Kertapati) berikut varian namanya, misalnya Kudawaningpati, putra mahkota Jenggala, dan Candrakirana atau Sekartaji, *sekar kedhaton* Kediri, dengan latar utama Jenggala dan Kediri. Kedua putra-putri raja yang masih saudara sepupu itu dipertunangkan sejak kecil, tetapi karena suatu sebab salah satu di antara mereka (Panji atau Candrakirana) meninggalkan istana dan mengembara serta yang lain (Candrakirana atau Panji) kemudian juga meninggalkan istana untuk mencarinya. Dalam pengembaraan tersebut mereka bersama pengiring masing-masing beralih rupa dan berganti nama, melakukan peperangan demi peperangan, penaklukan demi penaklukan, hingga akhirnya bertemu dan menikah. Nama samaran salah satu tokoh—Panji atau Candrakirana—biasanya menjadi judul teks atau lakon, misalnya *Ande-Ande Lumut* (dongeng, cerita rakyat), *Jaka Kembang Kuning* dan *Panji Remeng Mangunjaya* (wayang beber), *Jaka Sumilir* dan *Jaka Semawung* (wayang gedhog), *Jaka Bluwa* (wayang cepak Cirebon), *Panji Laras* dan *Kudanawarsa* (topeng Malang), *Jaka Penjaring* (wayang topeng Ngayogyakarta), serta *Panji Jayakusuma* dan *Panji Angronakung*; kecuali *Panji Angreni*. Angreni bukan nama samaran Panji atau Candrakirana, melainkan nama istri pertama Panji sebelum menikah dengan Candrakirana.

Multimodalitas

Multimodalitas merupakan salah satu bagian rumpun teori komunikasi dan semiotika sosial, yang menggambarkan penerapan komunikasi dengan meramu berbagai bahan dari lingkup kebahasaan, teks, suara, hingga objek-objek visual, untuk membentuk suatu pesan (Murray, 2013). Apabila segi penggunaan wahana yang menjadi fokus kajian, multimodalitas dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai wahana untuk membentuk satu artefak tunggal. Kumpulan berbagai media tersebut akan memberi dampak pada penerimaan pembaca (*audience*). Pembaca memiliki kesempatan lebih luas menerima berbagai ide dan konsep pengirim pesan melalui berbagai wahana yang digunakan (Lutkewitte, 2013).

Contoh paling mudah untuk menggambarkan kasus komunikasi multimodalitas adalah buku komik. Suatu buku komik sekurang-kurangnya menggunakan dua wahana: tulisan dan gambar. Melalui tulisan pembaca dapat

mengetahui dialog tokoh-tokoh dalam cerita atau tanggapan narator yang menggambarkan suasana. Pembaca juga mengetahui adegan, latar, hingga ekspresi tokoh melalui gambar-gambar yang muncul. Semua wahana tersebut membentuk satu artefak yang memiliki makna sehingga terbangun koherensi antara makna yang dinyatakan atau dimiliki oleh satu jenis kemunculan dan makna yang dinyatakan atau dimiliki oleh jenis-jenis yang lain sehingga dapat sama-sama menyampaikan pesan yang sama atau saling mengisi.⁶

Hasil dan Pembahasan

Demikianlah teks dengan berbagai ragam bacaan, berbagai judul, berbagai wahana, dan bahkan berbagai bahasa itu menjadi korpus besar CP berdasar kesamaan tema, tokoh, latar, dan alur. CP yang berwujud lisan kemudian muncul dalam bentuk relief, seni pertunjukan (berbagai *genre* wayang dan tari, arak-arakan, dan drama), serta teks tulis (naskah), yang membuktikan bahwa cerita tersebut digemari oleh khalayak. Dalam kemunculan di setiap wahana CP mengemban fungsi dan menyapa khalayak masing-masing walaupun keduanya dapat beririsan untuk setiap wahana, tetapi juga terentang melampaui waktu dan zaman. Fungsi utama CP dalam bentuk tulis dengan fungsi wayang beber dapat saja berbeda, misalnya, tetapi dapat menyapa khalayak yang beririsan, dalam arti “pembaca” CP juga penonton wayang beber, setidaknya sebagian di antaranya.

Relief merupakan “hiasan” yang dipahatkan di dinding candi, suatu bangunan suci agama Hindu-Buddha. Oleh karena itu, fungsi relief bukan semata-mata sebagai penghias untuk menambah keindahan candi, melainkan juga mempunyai fungsi religius sebagai pendidikan moral dan/atau simbol pembebasan roh (Munandar, 2010:196). Dengan demikian, sebagai relief CP memiliki matra religius, setidaknya sebagai sarana ajaran moral bagi pengunjung candi. Walaupun tokoh Panji memang bukan sosok kedewaan atau yang dianggap suci atau yang disucikan, secara naratif sepanjang perjalanan hidupnya dilingkupi dan dipayungi (Jawa: *jinangkung*) oleh dewa dan secara mitologis—sebagaimana disebut dalam *Babad Tanah Djawa*—mempunyai garis keturunan dewa. Tindakan Panji dalam seluruh bangun kisah senantiasa menampilkan sosok wirawan Jawa yang layak menjadi suri teladan bagi manusia yang akan menuju ke ke-*santa-an* ‘kesucian’. Kemunculannya dalam bentuk relief tentu menyapa “kaum agamawan”, baik golongan pendeta, *rsi*, biksu,

⁶ Ditulis ulang dengan penyesuaian dari *Panji di Ranah Seni* (Karsono, 2019:155–156).

dan sejenisnya maupun “orang biasa” pengunjung candi sebagai peserta upacara keagamaan. Bagaimanapun salah satu fungsi candi merupakan tempat upacara keagamaan sehingga siapa pun dapat hadir sebagai peserta upacara: pendeta, *rsi*, biksu, raja, bangsawan, dan umat; sudah barang tentu sesuai dengan tata aturan tempat masing-masing. Walaupun relief Panji merupakan relief Pandu yang hanya terdiri atas 1–3 panel sehingga karenanya tidak memaparkan seluruh CP berdasar salah satu versi kisah, pengunjung dianggap sudah memahami karena cerita itu populer pada zamannya. Dengan demikian, para peserta upacara di candi tersebut pasti melihat relief CP dan kemudian diharap meneladani sosok Panji sebagai wirawan yang melakukan perjalanan menuju ke kesucian.

Fungsi yang diemban CP dalam relief tentu berbeda dengan fungsinya dalam seni pertunjukan yang lebih mengedepankan “seni”, berfungsi sebagai “hiburan”, dan dengan penikmat yang terdiri atas “orang-orang biasa” pada umumnya. *Babad Tanah Djawa* memang tidak memberi informasi dalam rangka apa wayang beber yang digelar Kiageng Pengging ketika Mas Karebet lahir, kecuali keempat saudara seperguruan murid Seh Lemah Abang—Kiageng Pengging, Kiageng Tingkir, Kiageng Butuh, dan Kiageng Ngerang—tengah berkumpul di Pengging di kediaman Kiageng Pengging. Meskipun demikian, tapak perjalanan wayang beber kemudian menunjukkan kesenian itu digunakan sebagai sarana atau bagian upara *ruwatan*. Seiring perjalanan waktu fungsi adat tersebut memudar secara perlahan dan kemudian semata-mata tinggal sebagai hiburan pada saat ada kegiatan adat, seperti *mantu* atau khitanan, atau peresmian suatu kegiatan pemerintahan.

Wayang gedhog yang tumbuh dan berkembang di istana Surakarta juga lebih berfungsi sebagai hiburan. Sekalipun demikian pantas dicatat bahwa kesemarakan pergelaran wayang gedhog di istana Surakarta bersamaan dengan kebangkitan sastra dan berbagai seni di *negari gung* tersebut. Hal itu menimbulkan dugaan bahwa wayang gedhog menjadi semacam katarsis atau “pintu keluar” raja dan para bangsawan atas kesumpekan politik yang dihadapi istana akibat tekanan Belanda. Hal yang sama terjadi pada pranasmara, yang setidaknya tercatat digelar pada 24 Ruwah 1864 Be atau 13 Desember 1933, dan wayang topeng Keraton Ngayogyakarta.

Tidak jauh berbeda dengan yang digelar di lingkup istana, seni pertunjukan yang digelar di luar istana pun lebih bermatra sebagai hiburan dan dengan penonton yang jauh lebih beragam. Topeng Malangan, Topeng Cirebon, Topeng Madura, dan wayang topeng Klaten, serta *pethilan* lebih berperan sebagai “seni murni” dalam pengertian keberadaannya lebih sebagai wujud ungkapan seni, walaupun pergelarannya seringkali juga tidak lepas dari peristiwa adat, seperti *ditanggap* untuk meramaikan pesta pernikahan, sunatan, dan *kaulan*. Peristiwa sebagai seni murni

semakin tampak pada panggung tempat seni dengan dasar lakon CP dipergelarkan. *Ngrenaswara* yang dipentaskan di Teater Arena Taman Ismail Marzuki pada Agustus 1972 merupakan contoh nyata mengenai seni pertunjukan dengan dasar lakon CP yang muncul sebagai murni. Demikian pun sendratari, wayang wong, dan kethoprak dengan lakon CP. Hal yang hampir sama berlaku untuk tontonan yang dapat dimasukkan ke dalam arak-arakan, seperti *reyog*, *jathilan*, *ebleg*, dan *jaranan*.

Meskipun demikian, dalam masyarakat Jawa tradisional, terdapat sikap bahwa tontonan bukan sekadar peristiwa kesenian yang berfungsi sebagai hiburan semata, melainkan juga sebagai “tuntunan”. Itulah sebabnya, di ujung pergelaran wayang, misalnya, terdapat *beksan golek* sebagai penutup seleriuh pergelaran yang mengisyaratkan perlambang. *Golek* dalam bahasa Jawa berarti ‘mencari’, sedangkan kata *golek* dalam *beksan golek* tersebut merupakan perintah: *golekana* ‘carilah’, yakni “carilah makna yang berada di sebalik tontonan yang baru saja berlangsung”.

Naskah, sebagai wujud keberaksaraan, memiliki fungsi dan khalayak yang berbeda pula. Teks yang semula berbentuk lisan, yang mudah berubah dalam proses “pergelaran” atau “pengkhalayakan” kemudian menjadi relatif tetap setelah berwujud sebagai teks tulis. Kalaupun kemudian kisahnya mengalami perubahan sebagai akibat proses penyalinan (Jawa: *mutrani*), perubahan tersebut berada di batas-batas tertentu. Hal tersebut berbeda dengan teks lisan yang akan hilang dan tidak memiliki residu begitu dikisahkan. Teks lisan hanya mengendap dalam ingatan khalayak pendengar (atau penonton, bagi seni pertunjukan) yang hanya akan bertahan dalam waktu dan khalayak terbatas. Sementara teks tulis relatif bertahan lebih lama karena tersimpan dalam lambang-lambang kasat mata dibanding lambang-lambang bahasa berupa bunyi.

CP dalam bentuk keberaksaraan relatif lebih sederhana dalam penyajian karena hanya memerlukan dua perangkat: bahasa dan sastra. Meskipun demikian, dalam kesederhanaan penyajian tersebut tetap menuntut *sanggit* ‘kreativitas’ para penciptanya dan sekaligus pembacanya. Pembaca teks tulis adalah khalayak yang memiliki kemampuan khusus, meliputi (1) kemampuan membaca aksara; (2) kemampuan memahami macapat karena sebagian besar teks tulis CP ditulis dalam bingkai macapat, suatu “puisi” tradisional dengan syarat formal *guru gatra*, *guru wilangan*, dan *guru lagu*; dan (3) mampu “membaca” macapat, atau *nyekaraken* ‘menembangkan’ karena pada dasarnya macapat merupakan puisi yang memiliki tata susun notasi sesuatu dengan tematik pola *sekar* atau pola metrum sehingga pembacaannya harus mengikuti tata susun notasi *sekar* bersangkutan.⁷

⁷ Penjelasan mengenai macapat baca *Sekar Macapat* (Karsono, 2010).

Teks CP dalam bentuk tulis dilisankan kembali melalui pembacaan. Sebagaimana diketahui membaca teks yang dibingkai macapat bukan kegiatan pribadi sebagaimana orang masa kini membaca, tetapi merupakan kegiatan *patembayatan*, dalam pengertian teks ditembangkan di antara hadirin yang mendengarkan dan berkemungkinan saling bergantian “membaca” pada suatu kesempatan, misalnya *lek-lekan* ‘berjaga, tidak tidur pada waktu malam’ selama sepekan pada saat ada bayi lahir dalam suatu keluarga. Pelisanan mungkin juga terjadi karena teks tulis CP digunakan sebagai dasar lakon (wayang beber, wayang gedog, kethoprak, drama tari, dan sebagainya). Dengan demikian, sesungguhnya, ada saling keterkaitan antara teks tulis dan teks lisan CP.

Kemunculan CP dalam berbagai wahana berikut fungsi dan khalayak masing-masing dilihat dari kaca mata teori modalitas saling melengkapi, saling mempertegas, dan saling memperkaya sesuai sifat wahana, sekaligus menghadirkan aneka tafsir pesan yang disampaikannya. Nuansa kehinduan CP memperoleh tempat pada relief, kelisanan yang merupakan pembawaan dasarnya menemukan lahan subur dalam seni pertunjukan, sedang unsur kesastraan dipertegas dalam bentuk tulis. Meskipun demikian, aneka wahana tersebut menyajikan satu artefak: CP. Melalui masing-masing wahana tersebut CP mengembara dan melakukan perjalanan budaya, yang kadang-kadang bersinggungan dan saling mendukung. Di sisi lain kemunculan CP dalam berbagai wahana tersebut sekaligus memperluas khalayak penerima pesan, karena—sekali lagi—khalayak masing-masing wahana dapat berbeda walaupun dapat beririsan. Perluasan khalayak CP bukan hanya dalam rentangan sezaman, tetapi berlangsung hingga lebih dari enam abad dengan zaman yang berbeda. Dengan demikian, pesan yang disampaikan dan fungsi yang diemban CP pun bisa saja berkembang dari zaman ke zaman sesuai dengan semangat zaman dan lingkup khalayaknya.

Kehadiran dan kerayaan CP dalam lingkup budaya Jawa bukan merupakan suatu kebetulan dan tidak “mengada” demikian saja. Purwarupanya dalam bentuk lisan yang muncul sebelum akhir tahun 1375 M dan kemudian merebak pada akhir abad ke-14 pada masa akhir Majapahit sebagai kekuatan politik dalam bentuk relief bersama dengan unsur budaya lain, semisal *kidung* dan *macapat*, metrum-metrum baru dalam *kakawin*, serta teks *Sutasoma* dan *Nagarakrtagama* dalam dunia sastra, dan seni tata bangun, semisal Candi Suku dan berbagai kepurbakalaan di Gunung Penanggungan, dapat dimaknai sebagai “pemberontakan” terhadap kemamapanan seni dan budaya India, setidaknya memancarkan semangat “kembali ke Jawa” (Karsono, 2018).

Kidung dan macapat merebak penggunaannya sebagai wahana sastra tulis setidaknya dimulai pada pertengahan abad ke-15. Dua hal yang perlu dicatat mengenai macapat: (1) ada ahli yang mengatakan bahwa macapat merupakan “puisi” Jawa yang sudah ada sebelum kakawin masuk, tetapi “tenggelam” oleh kakawin India; (2) pada dasarnya macapat memiliki matra kelisanan yang kuat dibanding keberaksaraannya sehingga besar kemungkinan sudah ada jauh sebelum digunakan sebagai wahana penulisan teks sastra pada pertengahan abad ke-15. Jika kedua pernyataan yang saling mendukung tersebut benar, benar pula pernyataan bahwa kemunculan kembali macapat ke permukaan merupakan “kerinduan” orang Jawa pada kejawaan, yang dengan kata lain semangat “kembali ke Jawa”.

Sutasoma dan *Nagarakrtagama* menjadi contoh dua teks sastra yang keluar dari pakem “sastra India” pada masa itu. *Sutasoma* merupakan teks yang tidak semata-mata bersumber dari India, bahkan memadukan Hindu dan Buddha dalam satu napas: Siwa-Buddha, yang di tanah asalnya—India—merupakan dua agama yang berseberangan, untuk tidak mengatakan sering timbul pergesekan, walaupun terdapat catatan bahwa paduan antarkeduanya lebih bernuansa “politik” daripada paduan unsur-unsur keagamaannya. Walau bagaimanapun dalam *Sutasoma* termaktub *bhinneka tunggal ika/ tan hana dharma mangrwa* yang kemudian salah satu frasanya menjadi motto Negara Kesatuan Republik Indonesia: *bhinneka tunggal ika*. *Nagarakrtagama* sangat menunjukkan “pemberontakannya” terhadap “sastra India”. Teks yang diselesaikan oleh Mpu Prapanca tahun 1365 M itu sama sekali bukan epik India sebagaimana kecenderungan sastra Jawa kuna pada saat itu, tetapi merupakan laporan perjalanan Mpu Prapanca ketika mengikuti anjangsana Raja Hayam Wuruk ke berbagai *mancanegari*. Teks sastra tersebut dapat dianggap sebagai karya jurnalistik yang dibingkai dengan kaidah sastra dan bahkan dapat disebut sebagai purwarupa *genre babad* ‘sastra sejarah’ yang merebak pada masa sastra Jawa baru. Sayangnya, sepanjang tapak yang masih dikenali hingga dewasa ini, *Nagarakrtagama* tidak memperoleh pengikut sehingga keberadaannya menjadi *unicus* pada masa sastra Jawa kuna.

Candi Suku merupakan contoh lain. Benar bahwa candi-candi pada masa sebelumnya merupakan bangunan suci Hindu-Buddha yang tanah alasnya ditinggikan, tetapi terdapat perbedaan mendasar pada Candi Suku yang mengingatkan pada punden berundak, suatu bangunan suci sebelum candi-candi Hindu-Buddha dibangun di Jawa. Dalam konteks itulah, CP dan unsur-unsur budaya lain mengusung semangat “kembali ke Jawa”, yang dalam dunia politik dapat disebut “mendobrak kemapanan kebudayaan India” pada pertengahan hingga menjelang akhir abad ke-14.

Perjalanan CP yang bernuansa Hindu itu ternyata tidak berhenti pada pendobrakan kemapanan kebudayaan India dan memancarkan semangat kembali ke Jawa pada akhir abad ke-14, tetapi berlanjut ke skriptorium pesisir utara Pulau Jawa. Panji Angreni, yang oleh Poerbatjaraka disebut Panji Palembang, merupakan salah satu salinan dari naskah *babon* 'induk' yang semula ditulis di Gresik sebelum "dibawa" ke keraton Surakarta dan "digubah" oleh R.Ng. Yasadipura dengan memasukkan unsur Angreni. Teks-teks tulis yang diproduksi di skriptorium pesisir utara Jawa bagian timur ini tampaknya bersumber pada teks lisan dan/atau pertunjukan seni pertunjukan. Hal tersebut tampak pada persamaan *balungan* 'kerangka cerita' antara teks tulis dan teks *pakeliran*. Naskah-naskah tersebut, ditambah dengan naskah-naskah yang ditulis dan disalin di skriptorium lain, tersebar ke seluruh penjuru dunia. Perpustakaan Nasional Republik Indonesia memiliki koleksi naskah CP Nusantara (Jawa, Bali, Melayu) sekitar 98 buah. Belum lagi naskah yang menjadi koleksi-koleksi Perpustakaan Pusat Universitas Indonesia (dahulu koleksi Fakultas Sastra Universitas Indonesia); Museum Sonobudoyo (Yogyakarta); Sasana Pustaka, dan Radya Pustaka (Surakarta); Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana dan Gedong Kirtya (Bali), serta lembaga koleksi lain baik di dalam maupun di luar negeri.

Keberaksaraan CP yang bernuansa Hindu di skriptorium pesisir utara Jawa Timur yang kala itu sudah diwarnai oleh budaya "keislaman" oleh Karsono (2018) disebut sebagai "mempertegas bangun keselarasan dan keberagaman budaya Jawa (baca: Nusantara)". Meskipun bukan sesuatu yang baru—karena masa sebelumnya sudah muncul hal demikian, semisal Siwa-Buddha dalam *Sutasoma*—hal tersebut menunjukkan bahwa orang Jawa (baca: Nusantara) pada dasarnya tidak mengenal budaya "politik identitas" sebagaimana akhir-akhir ini marak di Bumi tercinta ini.

Selanjutnya CP mengembara ke berbagai geografi budaya di luar budaya Jawa yang melahirkannya: Bali, Lombok, Melayu, Bugis, Siam, Vietnam, Kamboja, dan (mungkin juga) Filipina. Hal itu setidaknya memberi petunjuk adanya hubungan budaya—walaupun mungkin tidak secara langsung—antara budaya Jawa dan budaya tempat CP diterima di lahannya yang baru serta berkembang dengan warna setempat. Kisah cinta dan pengembaraan Pangeran Jenggala dan *sekar kedhaton* Kediri itu memperoleh tempat baru, memperoleh pengayaan unsur budaya baru, diwadahi dengan bahasa baru, dan tentu dibingkai dengan kaidah sastra baru, sehingga yang tersisa hanya bagian utama unsur kisahnya. Dengan demikian, pengembaraan dan keberterimaan di tempat baru tersebut menunjukkan bahwa CP bertindak sebagai duta budaya (Jawa) dan bahkan tidak mungkin jika sekaligus

melakukan diplomasi budaya yang pada gilirannya menjadi duta dan diplomasi politik dan ekonomi. Sudah barang tentu pernyataan pada klausa terakhir ini merupakan pernyataan spekulatif yang masih harus dibuktikan kebenarannya.

Simpulan

Purwarupa CP dalam kelisanan kemudian muncul di berbagai wahana dan bertahan dalam ruang dan waktu sehingga perjalanan panjang itu merupakan perjalanan budaya melintasi ruang dan waktu seraya melaksanakan takdirnya. CP dengan berbagai wahana itu saling mengisi, melengkapi, dan mempertegas pesan keartefakannya, baik dalam pesan khusus maupun pesan kebudayaannya. Pesan khusus dinyatakan dalam bingkai wahana masing-masing, sedangkan pesan kebudayaan disampaikan dalam kedudukannya sebagai karya budaya: mendobrak kemapanan kebudayaan India yang selama berabad-abad menguasai kebudayaan Jawa sejak kehadirannya di Jawa bagian Tengah hingga menjelang akhir Majapahit di Jawa bagian timur, duta budaya ke berbagai wilayah geografi budaya di luar Jawa, dan menyuarakan keselarasan dalam keragaman budaya. Oleh karena itu, tak terlalu berlebihan jika dikatakan bahwa pada masanya “CP merupakan wujud nasionalisme budaya”.

Referensi

- Munandar, Agus Aris. 2010. *Catuspatha Arkeologi Majapahit*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- . 2014. “Panji dan Para Kadeyan mengembara dalam Kebudayaan Nusantara”. Seminar Tokoh Panji: Panji dalam Berbagai Tradisi Nusantara. Yogyakarta: Hotel Inn Garuda, 8 Mei.
- Baried, Siti Baroroh dkk. 1987. *Panji: Citra Pahlawan Nusantara*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Berg, C.C. 1974. *Penulisan Sejarah Jawa*. Diterjemahkan oleh Gunawan. Jakarta: Bratara.
- Kaeh, Abdul Rahman. 1989. *Panji Narawangsa*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Karsono H Saputra. 1978. *Sewindu Jaya Budaya*. Jakarta: Jaya Budaya.
- . 2010. *Sekar Macapat*. Cetakan ke-3. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- . 2018. “Cerita Panji: Hakikat dan Masa Depan(nya)”. Seminar Internasional Pelestarian Naskah Panji/Inao, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 10–11 Juli.

- . 2017. *Panji Angreni: Keberpautan Kelisanan dengan Keberaksaraan*. Jakarta: Bukupop.
- . 2019. *Panji di Ranah Seni*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- Kertapradja, Ng. 1987. *Babad Tanah Djawa. De prozaverzie van Ngabehi Kertapradja voor eerst Uitgegeven door J.J. Meinsma en Getranscribe door W.L. Olthof*. Dordrecht-Holland/Providence-USA: Foris Publications.
- Kieven, Lidia. 2014. *Menelusuri Figur Bertopi dalam Relief Candi Zaman Majapahit. Pandangan Baru terhadap Fungsi Religius Candi-candi Periode Jawa Timur Abad Ke-14 dan Ke-15*. Jakarta: Ecole Française d'Extrême-Orient dan Kepustakaan Populer Gramedia.
- Lutkewitte, Claire. 2013. *Multimodal Composition: A Critical Sourcebook*. Boston: Bedford/ St. Martin's.
- Murray, Joddy. 2013. "Composing Multimodality". Claire Lutkewitte (Ed.), *Multimodal Composition: A Critical Sourcebook*. Boston: Bedford/St. Martin's.
- Pigeaud, Theodore G. Th. 1967. *Literature of Java. Catalogue Raisonné javanene Manuscripts in the library of the University of Leiden and Other public Collections in the Netherlands*. The Hague: Martinus Nijhoff.
- Poerbatjaraka, R.Ng. 1968. *Cerita Panji dalam Perbandingan*. Diterjemahkan oleh Zuber Usman dan H.B. Jassin. Djakarta: Gunung Agung.
- Probohardjono, Samsudin. 1954. *Sulukan Pelog: Baku Kangge Njuluki Padalangan Wayang Gedog*. Solo: Budi Laksana.
- Suleiman, Satyawati. 1981. *Batur Pendopo Panataran. Seri Penerbitan Bergambar. Pictorial Number 3*. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi.
- Robson, S.O. 1971. *Wangbang Wideya, A Javanese Panji Romance*. 'S-Gravenhage: N.V. Nederlandsce Boeken Steendrukkerij V/H.H.I. Smits.

Dr. Karsono H. Saputra menyelesaikan sarjana, magister, dan doktoral di Universitas Indonesia (UI). Sebelum menjadi pengajar tetap di almamaternya, Program Studi Sastra Daerah untuk Sastra Jawa, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, UI, ia sudah menjadi pekerja seni di bidang tari dan kepenulisan, serta tercatat sebagai penari generasi pertama Sendratari Ramayana Prambanan (1961). *Indonesian Heritage* edisi bahasa Indonesia (10 jilid) merupakan salah satu karya suntingannya. Sampai saat ini ia menulis lebih dari 30 judul buku, baik fiksi maupun nonfiksi. Beberapa yang penting di antaranya *Darah di Senja Hari* (1974), *Genderang Perang di Padang Kurusetra* (1990), *Puspawarna Wastra* (1996), *Sekar Macapat* (2001, 2010), *Puisi Jawa: Struktur dan Estetika* (2001, 2017), *Pengantar Filologi Jawa* (2008), *Naskah-Naskah Pesisiran* (2010), *Sajak-Sajak Bulan* (2017), *Aspek Kesastraan Panji Angreni* (1998, 2017), *Panji Angreni: Keberpautan Kelisanan dengan Keberaksaraan* (2017), dan *Panji di Ranah Seni* (2019), serta segera terbit: *Penanggalan Jawa*.

CANGGET: IDENTITAS LAMPUNG DALAM KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

ABSTRAK

Secara kedaerahan, Lampung memiliki kesejarahan unik dengan proses pembentukan negara Indonesia. Diawali oleh Belanda kemudian pemerintahan baru termasuk proses asimilasi penerima (dengan adanya transmigrasi dari Jawa), proses identitas Lampung tidak pernah stagnan dalam karakter polanya. Di sini penulis memilih keterhubungan makna *cangget* secara nasional, melalui sistem kedaerahan (lokal, regional, dan nasional) dengan mengidentifikasi *cangget* sebagai ekspresi budaya wilayah. Dalam proses negaraisasi kepemilikan yang seolah terwakili oleh keadatan regionalnya, sebagai wilayah yang menjadi cabang kekuasaan, Lampung menggunakan *cangget* sebagai ruang mediasi antara keterpinggiran budaya regional secara politik representasi, tetapi juga pada saat yang bersamaan ternyata mampu menjembatani makna keragaman. *Cangget*, bukan hanya sebuah genre tari, nama kelompok rumpun simbol secara material, dan spekulasi nilai. *Cangget* kemudian menjadi penanda kekuatan budaya yang bukan “pusat”, tetapi meranahkan kepusatan dalam karakter lokalnya sehingga menguatkan apa yang dipertanyakan dalam karakter keterhubungannya. *Cangget* mewakili kebesaran, keraguan, dan keterbukaan masyarakat Lampung. Melalui pola tarinya, kain *tapis* yang dipakai, bahkan musik dan syair, *Cangget* mampu menyuarakan sebuah keseimbangan keterhubungan sebagai warga negara dan budayanya. *Cangget* mewakili keterlintasan batas sebuah proyek identitas secara kultural dan kebangsaan, bahkan *Cangget* mewakili sebuah persinggungan tidak hanya lokal, nasional, dan global, tetapi juga secara mikro politik. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode etnografi, guna memahami secara mendalam proses dan makna peristiwa dalam lingkungan sosial budaya. Dengan metode etnografi peneliti mempelajari peristiwa dengan menyajikan pandangan subjek yang menjadi objek penelitian.

Kata kunci: *cangget*, identitas, Lampung

Pendahuluan

Dalam pemahaman masyarakat Lampung, apa yang disebut 'seni' umumnya terkait dengan sebuah 'peristiwa adat' bahkan merupakan peristiwa adat itu sendiri. Dalam hal ini orang mungkin akan bertanya apakah *cangget* adalah sebuah peristiwa 'seni' atau peristiwa 'adat' karena keduanya memang tidak dapat dipisahkan. Sedyawati (1981:52) mengatakan bahwa di Indonesia, pada umumnya seni pertunjukan berangkat dari suatu keadaan tempat ia tumbuh dalam lingkungan-lingkungan etnik yang berbeda satu sama lain. Peristiwa keadatan merupakan landasan eksistensi yang utama bagi pergelaran atau pelaksanaan seni pertunjukan, bahkan terkadang seni itu merupakan upacara itu sendiri. Kajian budaya tari harus mampu menerangkan sebuah etnografi budaya dengan interpretasi tentang perilaku-perilaku budaya, kejadian-kejadian, yang tidak semata-mata pada terjadinya peristiwa-peristiwa itu. Oleh karena itu, penelitian tentang *cangget* diharapkan dapat membuka beberapa penjelasan tari sebagai penjelasan etnografi bagaimana *cangget* merupakan 'peristiwa pertunjukan' dan 'peristiwa perkawinan'. Hasil dari analisis ini nantinya akan memberikan pemahaman kepada orang lain tentang nalar kemanusiaan orang Lampung yang tersymbolisasikan di dalam *cangget*.

Cangget secara sempit diartikan sebagai tarian wanita, tetapi *cangget* bermakna pula sebagai 'pesta adat' atau *gawi*. *Gawi* adalah sebutan untuk 'kerja adat' dalam melaksanakan perkawinan. Bersamaan dengan perkawinan, kedua pengantin dianggap 'naik tahta adat' menjadi golongan pemimpin sehingga upacara perkawinan disebut juga *begawi cakak pepadun*. Sebagai ungkapan kegembiraan, seluruh kaum kerabat mewujudkannya dengan 'menari' di *sesat* (balai pertemuan adat). Akan tetapi, arti kata 'menari' dalam bahasa Indonesia tidak dapat disepadankan dengan kata *cangget* dalam pemahaman bahasa Lampung. Kata 'tari' bagi masyarakat Lampung lebih diartikan sebagai 'suatu kegiatan menghibur oleh sekelompok kaum (perempuan) untuk kaum lainnya (laki-laki)' sehingga kata 'tari' bagi orang Lampung cenderung berkonotasi negatif (Martiana, 2012:73).

Perkawinan bagi orang Lampung merupakan peristiwa beralihnya kedudukan seseorang menjadi pemimpin, yang diawali dengan memimpin keluarga batihnya. *Cangget* menandai masuknya pengantin wanita ke dalam lembaga kepemimpinan adat (kepenyimbangan). *Cangget* merupakan legitimasi atau pengesah berubahnya kedudukan pengantin wanita di dalam struktur kekerabatan adat mereka. Pertunjukan *cangget* merangkai semua peristiwa adat (perkawinan) yang

berlangsung di dalamnya, sebaliknya peristiwa keadatan (perkawinan) merupakan peristiwa pertunjukan (*cangget*) itu sendiri. *Cangget* dipertunjukkan karena adanya perkawinan adat, dan sahnya sebuah perkawinan adat mengharuskan kehadiran *cangget* di dalamnya. *Cangget* mengesahkan sebuah siklus kehidupan bagi orang Lampung yang terjadi bersamaan dengan perkawinan. Perkawinan menyebabkan perubahan kedudukan seseorang di dalam struktur masyarakat adatnya, dengan melahirkan seorang pemimpin baru, seorang *penyimbang* yang akan memimpin keluarga batihnya dan menjadi wakil keluarga dalam lembaga adat tertinggi, --*porwatin* (lembaga permusyawaratan *penyimbang*)—dengan memiliki hak untuk berbicara serta memakai atribut adat.

Dalam upacara perkawinan, *cangget* selalu dilakukan bersama-sama dengan *igol*. *Igol* (ada yang menyebut *igel* atau *tigel*) adalah tarian yang dilakukan oleh laki-laki sebagai ekspresi kejantanan yang diungkapkan dengan gerak-gerak pencak dan gerakan mengangkat tangan tinggi-tinggi sambil berputar-putar. Pada masa lalu *igol* dikenal juga dengan nama tari perang. Dalam *Recako Wawai Ningek*—yakni cerita turun-temurun yang dilantunkan melalui syair—, ‘peristiwa *igol*’ dilakukan setiap kali para *penyimbang* selesai bermusyawarah dengan menghasilkan kesepakatan atau memutuskan suatu bentuk persetujuan adat—baik tertulis maupun tidak—guna dijadikan pegangan dalam melaksanakan adat. Sebagai ungkapan kegembiraan atas hasil yang telah dicapai tersebut mereka menari bersama (*mecak wirang*)¹ (lihat Soebing, 1980; Sempurnadjaja, 1991). Utomo (1957) menuliskan, musyawarah para *penyimbang* (*porwatin*) ini mulai diefektifkan kembali pada tahun 1928 setelah *marga-marga* di Lampung diakui keberadaannya oleh Belanda. Bersamaan dengan pengakuan tersebut, untuk sumber-sumber nafkah bagi kepala *marga* diusahakan didapatkan dari pemasukan-pemasukan ‘uang adat’ berdasarkan hak ulayat yang ada pada *marga*, urusan-urusan pangkat-pangkat adat, urusan perkawinan, upah penarikan pajak, serta uang tebusan *heerendiensten* dan wajib kerja *marga*. Ketentuan-ketentuan besarnya ‘uang adat’ itu terdapat dalam keputusan-keputusan dewan *marga* (musyawarah *purwatin*). Bila telah tercapai kesepakatan diadakan perayaan sebagai wujud kegembiraan. Gerak-gerak *mecak* atau pencak ini dianggap merupakan dasar gerak *igol*. *Igol*

¹ Dalam “Recako Wawai Ningek” diceritakan bahwa pada penyusunan adat Lampung terdapat lima peristiwa musyawarah para *penyimbang* dengan tempat dan hasil keputusan yang berbedabeda pula, yaitu (1) *mecak wirang* di gunung (Bukit Pesagi/Sekala Berak) melahirkan adat agung; (2) *mecak wirang* di Canguk (Rattak Canguk); menetapkan *adat pengakuk*; (3) *mecak wirang* di Gilas melahirkan *adat kebumian*; (4) *mecak wirang* di Way Pengubuan menetapkan adat Pubian (telu suku); dan (5) *mecak wirang* di Way Seputih menetapkan Bandar Pak (Tulang Bawang)

dianggap juga sebagai sisa adat *mengayau* kepala manusia sebagai prasyarat melaksanakan upacara *cakak pepadun*, yang biasanya dilaksanakan bersamaan dengan upacara perkawinan adat. Dalam upacara *cakak pepadun*, laki-laki tua dan muda menari-nari dengan gerakan tangkas berputar-putar sambil menendangi labu air bulat bergambar kepala manusia. Upacara ini disebut juga dengan *sepak uluw* (sepak kepala). Sisa adat *mengayau* kepala manusia di masyarakat Lampung masih dapat ditelusur dengan bukti ditemukannya kuburan korban *irau* (disebut *irawan*) di daerah Menggala. *Pengayauan* juga merupakan penguji kejantanan seorang pemuda untuk menikahi gadis tertentu dalam perkawinan *jujur*. Biasanya korban *irau* adalah orang yang dianggap sebagai musuh kampung tersebut. Bila seorang pemuda berhasil membunuh orang yang dianggap sebagai perusuh kampung, penduduk laki-laki akan berkumpul dan menari-nari bersama.

Peristiwa perkawinan adalah pusat dari kegiatan sebuah keluarga besar, terlebih bila yang menikah adalah anak sulung laki-laki yang keluarganya akan menjadi pusat pemerintahan kerabat adat. Saat itu pengantin wanita akan menari untuk terakhir kalinya, dikarenakan seorang wanita Lampung yang telah menikah dilarang untuk menari di depan umum. Ketika ia gadis, ia diharuskan mewakili orang tuanya di *sesat* (balai pertemuan adat) di setiap peristiwa perkawinan adat di kampung tersebut. Peristiwa *cangget* itu juga merupakan salam terakhir baginya kepada seluruh kerabatnya; teman sepermainannya; pangkalan mandinya karena setelah perkawinan terjadi ia akan masuk ke dalam kekerabatan suaminya. Saat pengantin wanita menari, akan menari pula berpuluh-puluh orang gadis yang mewakili *penyimbang* (pemimpin adat) yang ada di daerah tersebut; *penyimbang* yang diundang; dan wakil dari *penyimbang asal* (kelompok seketurunan), dengan berpakaian pengantin wanita adat Lampung *pepadun*. Mereka berdiri berjajar di dalam *sesat* sesuai dengan urutan *kepenyimbangan* ayahnya di dalam adat.

Sebagai sebuah peristiwa 'adat', *cangget* memiliki aturan-aturan yang ketat. Misalnya siapa gadis yang memiliki *sangai* (tempat duduk tertinggi di *sesat*); tempat duduk seorang gadis di *sesat*; siapa yang diwakilinya; siapa gelar adatnya; siapa yang harus menari dalam giliran waktu yang telah ditentukan, siapa bujang yang saling berhadapan untuk *igol*, dan siapa *penyimbang* yang *igol*; sangat diperhatikan dalam seluruh rangkaian pertunjukan. Dalam peristiwa ini aturan adat yang berlaku sangat dijunjung tinggi guna menghindari terjadinya kesalahan. Kesalahan penempatan gadis, bujang, ataupun *penyimbang* akan menjadi pertikaian yang berakibat besar (biasanya dengan mencabut pisau) akibat ketersinggungan harga diri. Dalam acara tersebut, setiap orang yang turun di *sesat* harus mengetahui

'tempat' mereka secara tepat sesuai dengan kedudukan pada acara dan di dalam lembaga *kepenyimbangan*. Sistem kekerabatan masyarakat Lampung didasarkan pada hubungan pertalian darah (keturunan), pertalian perkawinan, dan pertalian adat (pengangkatan) yang berporos pada garis keturunan laki-laki, yakni satu ayah, satu kakek, dan satu moyang laki-laki (Hadikusuma, 1989:23). Di dalam sistem kekerabatan ini seluruh anggota laki-laki dari pihak ayah, hormat kepada seluruh kerabat dari pihak ibu. Akan tetapi, dalam musyawarah yang menentukan adalah kelompok dari ayah beserta aparat ke-*penyimbangan*-nya. Kelompok garis keturunan ayah (paman, anak laki-laki, keponakan laki-laki) dapat mewakili segala kepentingan hidup, sedangkan anggota kerabat dari pihak nenek, ibu, mertua, dan ipar tidak bisa mewakili kepentingan pihak ayah dalam bentuk apa pun. Garis keturunan ayah harus selalu dibela dalam kepentingan yang menyangkut martabat dan harga diri keluarga. Pertalian perkawinan melahirkan cara *tutur betutur* yang secara tidak langsung sekaligus menempatkan peran dan tugas serta hak dan tanggung jawab seseorang di dalam pembagian kerja pada suatu kegiatan bersama, baik dalam upacara adat maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pertalian perkawinan mengenal *tutur wari* (hubungan saudara dari pihak ayah) dan *tutur induk* (hubungan saudara dari pihak ibu). Dalam upacara perkawinan kelompok *tutur wari* menjadi *batang rasan* yang bertanggung jawab penuh terhadap seluruh pekerjaan, sedangkan *tutur induk* adalah 'penunjang' dalam kerja tersebut.

Teori dan Metodologi

Penelitian ini akan mengupas *cangget* bersama dengan konteks sosial budaya masyarakat Lampung guna mengupas arti atau 'fungsi' *cangget* dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Lampung dengan jабaran secara etnografi. Akan tetapi, hal penting lainnya adalah bahwa tulisan ini akan memberikan penjelasan bagaimana *cangget* --baik sebagai 'peristiwa pertunjukan' maupun 'peristiwa perkawinan'-- dapat membuka sisi batin (*humand mind*) masyarakat Lampung dari sudut pandang struktural Levi-Strauss dan pemahaman dengan interpretasi dari Geertz. Dengan menganalisis keterkaitan *cangget* dengan gejala-gejala lainnya dalam upacara perkawinan pada akhirnya akan memberikan pemahaman 'nalar manusia', nilai-nilai budaya, norma-norma sosial, dan identitas budaya orang Lampung dalam memandang, menafsirkan, dan memahami dunia seputar mereka.

Levi-Strauss memandang bahasa dan kebudayaan sebagai hasil dari aneka aktivitas yang pada dasarnya mirip atau sama. Aktivitas ini berasal dari apa yang

disebutnya sebagai ‘tamu tak diundang’ (*uninvited guest*), yakni nalar manusia (*humand mind*). Jadi, adanya semacam korelasi antara bahasa dan kebudayaan bukanlah karena adanya semacam hubungan kausal (sebab-akibat) antara bahasa dan kebudayaan, tetapi karena keduanya merupakan produk atau hasil dari aktivitas nalar manusia (dalam Ahimsa-Putra, 2001:26). Akan tetapi, dalam memahami korelasi bahasa dan kebudayaan haruslah memerhatikan tingkat atau *level* tempat kita mencari korelasi tersebut dan apa yang ingin dikorelasikan. Di sini yang dicari korelasinya adalah cara suatu masyarakat mengekspresikan pandangan mereka di tataran kebahasaan dan kebudayaan. Korelasi hanya dapat ditampilkan di tingkat struktur –atau pada *mathematical models*—dan bukan di *statistical models*. Model-model matematis dalam bahasa dapat berada di tingkatan atau aspek yang berbeda dengan model matematis kebudayaan. Levi-Strauss memberi contoh korelasi yang tampak antara sistem kekerabatan orang-orang Indian di Amerika Utara dan mitos-mitos mereka, dan dalam cara orang Indian mengekspresikan konsep waktu mereka. Korelasi semacam ini sangat mungkin ada antara bahasa dengan unsur-unsur kebudayaan yang lain.

Bagi Levi-Strauss, fenomena sosial-budaya misalnya pakaian, menu makanan, mitos, ritual, seperti halnya gejala kebahasaan, adalah sebagai ‘kalimat atau teks’. Dalam kehidupan sehari-hari langkah semacam ini memang dimungkinkan. Kita dapat menemukan berbagai macam gejala sosial-budaya yang seperti kalimat karena adanya beberapa syarat terpenuhi, yakni: pertama, gejala tersebut mempunyai makna tertentu yang menunjukkan adanya pemikiran-pemikiran tertentu; kedua, mereka menghasilkan makna ini lewat semacam mekanisme artikulasi, yang menurut Pettit (1977:42; Ahimsa-Putra, 2001:31) terdiri atas tiga macam fenomena yang memiliki ciri-ciri seperti ‘kalimat’, yaitu fenomena seni sastra (*literary arts*) yang naratif, dramatik, dan sinematik; fenomena seni bukan sastra (*non-literary*), seperti musik, arsitektur, dan lukisan; dan fenomena seni adat (*customary arts*), seperti pakaian, masakan, dan sebagainya. *Cangget* adalah sebuah gejala sosial yang menggabungkan antara seni *non literary art* dan *customary art*. *Cangget* adalah sebuah fenomena seni yang menemukan hubungan sebagai seni *non literary* dan seni adat (*customary art*), yakni perkawinan yang dalam penelitian ini ditemukan korelasi antara *cangget* sebagai sebuah pertunjukan dengan struktur sosial dari sistem kekerabatan masyarakat Lampung yang terlihat dalam upacara perkawinan. Dalam hal ini penelitian ini berupaya membangun model-model yang memperlihatkan adanya struktur-struktur tertentu dalam *cangget* dengan berusaha mengungkapkan relasi-relasi apa saja kiranya yang ada dalam *cangget*

sebagai 'peristiwa pertunjukan' dan 'peristiwa perkawinan' yang memungkinkan orang Lampung membangun jaring-jaring simbolis sehingga dapat dikatakan bahwa identitas (jati diri) masyarakat Lampung adalah *cangget*.

Dalam berbagai keragamannya, perwujudan kesenian senantiasa terkait dengan penggunaan kaidah-kaidah dan simbol-simbol. Penggunaan simbol dalam seni, sebagaimana juga dalam bahasa, menyiratkan satu bentuk pemahaman bersama di antara warga-warga pendukungnya. Perwujudan seni, sebagai suatu kesatuan karya, dapat merupakan ekspresi yang bermatra individual, sosial, dan budaya, yang bermuatan isi sebagai substansi ekspresi yang merujuk pada berbagai tema, interpretasi, atau pengalaman hidup tertentu. Pertama, karya seni berisikan pesan dalam idiom komunikasi, dan kedua merangsang semacam perasaan misteri; yaitu sebuah perasaan yang lebih dalam dan kompleks dari pada apa yang tampak dari luar dalam konteks pemikiran intelek. Karya seni sebagai simbol, atau kategori tempat yang dibuat oleh manusia secara sengaja, di dalamnya termuat baik simbol manasuka (*arbitrary symbol*) maupun simbol ikonik (*iconic symbol*). Simbol-simbol dalam kesenian adalah simbol ekspresif, yang berkaitan dengan perasaan atau emosi manusia, yang digunakan ketika mereka terlibat dalam kegiatan atau komunikasi seni (Berger,1984:7).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dikarenakan dengan metode kualitatif dapat ditunjukkan tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, pergerakan-pergerakan sosial, dan hubungan kekerabatan. Strauss dan Corbin (1997:13) menyatakan bahwa metode kualitatif digunakan untuk dapat menemukan dan memahami apa yang tersembunyi di balik fenomena yang kadangkala merupakan sesuatu yang sulit untuk diketahui dan dipahami. Metode ini juga digunakan untuk mencapai dan memperoleh suatu cerita, pandangan yang segar mengenai segala sesuatu yang sebagian besar sudah dapat diketahui. Bodgan dan Taylor (1993:31) mengatakan bahwa metode penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk membuat dan menyusun konsep-konsep yang hakiki, yang tidak ditemukan dalam metode lainnya. Konsep-konsep seperti indah, keyakinan, penderitaan, frustrasi, harapan, cinta, dapat dikaji karena memang ada definisinya dan juga dialami oleh masyarakat secara riil dalam kehidupan mereka. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode etnografi. Esensi dari penelitian etnografi adalah memahami secara mendalam proses dan makna peristiwa dalam lingkungan sosial budaya. Dengan metode etnografi peneliti mempelajari peristiwa dengan menyajikan pandangan subjek yang menjadi objek penelitian (Spradley, 1972:12).

Hasil dan Pembahasan

Lampung dan “Kelampungan”

Kata “Lampung” dipahami dalam tiga kategori, yakni Lampung sebagai sebuah wilayah teritorial, wilayah administratif; dan wilayah budaya. Hal ini dianggap penting karena selama ini politik identitas Indonesia cenderung menyamakan identitas sebuah provinsi sebagai sebuah identitas teritorial dan budaya sekaligus. Sebagaimana Picard (1996) dalam penelitiannya tentang Bali menyimpulkan, pemerintah berperan dalam membentuk identitas-identitas etnis. Dengan mempromosikan sebuah identitas provinsial yang homogen, ‘Bali’ sekarang hanya menunjuk pada tiga acuan, yaitu acuan geografis, acuan etnis, dan acuan administratif. Pada “Lampung” identitas yang dibentuk baik oleh pemerintah kolonial Belanda (dengan program ‘kolonisasi’), maupun pemerintah Indonesia, yang pada masa Orde Baru disebut dengan program ‘transmigrasi’ adalah sebuah wilayah transmigran ‘Jawa’. Dengan demikian, bila orang menyebut ‘Lampung’ yang akan muncul adalah sebuah wilayah teritorial dengan identitas ‘Jawa’ dan ‘transmigran’nya.² Dalam lambang Propinsi Lampung, hal ini tertuang pada aksara Lampung yang berbunyi ‘*Sang Bumi Ruwa Jurai*’. ‘*Sang Bumi*’ diartikan sebagai ‘rumah tangga agung yang luas berbilik-bilik’; dan ‘*Ruwa Jurai*’ berarti ‘didiami oleh dua unsur golongan masyarakat’. Dua unsur golongan masyarakat itu menggambarkan dua sistem keadatan masyarakat Lampung, yaitu masyarakat Lampung *pepadun* dan masyarakat peminggir; dan dua dialek dalam linguistik Lampung, yaitu dialek O (dialek *nyou*) dan berdialek A (dialek *api*), tetapi seringkali diinterpretasikan sebagai masyarakat penerima (suku Lampung) dan masyarakat yang diterima (luar Lampung).

Di masyarakat Lampung asal-usul dasar genealogis sebagai sebuah kelompok berdasar sifat dan sejarahnya merupakan hal yang penting, baru kemudian faktor teritorial (Utomo, 1958:347). Semua orang Lampung mengakui bahwa mereka berasal dari satu keturunan yang sama, yang berasal dari satu tempat yang sama, yaitu Sekala Berak. Van Royen (1927) dalam *De Palembangse Marga* menyebut bahwa orang pedalaman Sumatera Selatan bermula dari tiga pusat pegunungan, yaitu Gunung Kaba, Gunung Dempo, dan Gunung Seminung (dalam Ismail, 2003:83). Menurut cerita yang dicatat oleh Van Royen (1927) golongan adat Lampung mempunyai daerah asal di pegunungan Bukit Barisan di sekitar Danau

² Sebagai contoh istilah “Pujakesuma” yang merupakan akronim dari “Putra Jawa Kelahiran Sumatera” merupakan istilah yang sangat populer di kalangan masyarakat.

Ranau, yang dikenal daerah Belalau atau Sekala Berak. Dengan menyusur lembah sungai-sungai, mereka berpindah ke dataran-dataran rendah sambil berladang. Perpindahan ini ada yang sampai ke Muara Dua (Sumatera Selatan) dan ada pula yang mencapai pantai timur dan selatan, ke satu tempat yang sekarang ini disebut Lampung. Dalam “Recako Wawai Ningek”, yaitu “Riwayat Adat Lampung dalam Syair” disebutkan bahwa daerah Mekakau –suatu tempat di atas pegunungan antara Danau Ranau dengan kota Muara Dua—merupakan daerah petilasan nenek moyang orang Lampung sebelum mereka sampai di Ranau dan kelak meneruskan perjalanan ke Takit Pesagi—Sekala Berak. Dua cerita ini mengandung kontradiktif untuk Takit Pesagi (Sekala Berak) sebagai daerah asal orang Lampung, tetapi keduanya mengandung kejelasan bahwa secara umum masyarakat primordial di daerah Sumatera Selatan adalah masyarakat suku peladang yang bermula dari gunung (daerah perbukitan), kemudian turun menyusur lembah sungai-sungai ke daerah dataran rendah untuk membuka tanah-tanah perladangan hingga akhirnya menjadi kampung-kampung yang dikenal sekarang. Bermula dari sebuah keluarga *batih* kemudian berkembang menjadi *suku*, yang semakin lama semakin besar dan akhirnya menjadi marga geneologis dengan tetap meyakini Sekala Berak sebagai daerah asal mereka.

Secara etimologis kata Sekala Berak berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu *Sakala Bhra*. *Sakala* berarti ‘titisan’, sedangkan *bhra* berarti ‘yang dimuliakan’ atau ‘dewa’ (Ismail, 2003:85). Jadi, tepatnya Sekala Berak yang kini dikenal dan diucapkan oleh masyarakat dan menjadi nama suatu tempat di Lampung Barat ini diartikan sebagai ‘titisan dewa’ seharusnya ditulis dengan *Sakala Bhra*.³ Berdasarkan daerah asal Sekala Berak ini garis keturunan dapat ditelusur, dan kedudukan seseorang di dalam adat dapat ditentukan berdasarkan *kepenyimbangan* (kelompok kekerabatan berdasar garis keturunan ayah) dengan memperhitungkan pula pada *batang pangkal* (garis keturunan awal, marga geneologis); garis *lebu* (kakek dari garis keturunan nenek); dan garis *kelamo/kelama* (paman dari garis keturunan ibu). Berdasarkan atas *kebuayan* atau marga genealogis (*batang pangkal*) ini,

³ Banyak contoh kata Sanskerta yang berubah cara pengucapannya, dan bahkan mengubah artinya. Banyak terjadi pengindonesiaan kata-kata Sanskerta dengan menuliskan ejaan yang disesuaikan dengan bunyinya. Contohnya kitab suci *Veda* menjadi Weda, *deva* menjadi dewa; dan ada beberapa kata yang sudah mirip antara bunyi dan ejaan dibiarkan sesuai dengan aslinya, seperti kata ‘purna, wisma’. Akan tetapi, ada pula pemakaian bahasa Sanskerta ke dalam bahasa Indonesia menjadi ‘salah arti’. Contohnya adalah kata *graha* yang diartikan sebagai ‘rumah’ ternyata berarti ‘buaya’ atau ‘roh jahat’ (contoh Bina Graha, kantor Presiden RI pada masa Soeharto). Bila berarti rumah, kata yang tepat adalah *griya* yang asalnya dari kata *grha*, yang mestinya dibaca ‘griha’, yang dalam bahasa Indonesia dilafalkan ‘griya’ (Putu Setia, 2006, “Membina Buaya”, dalam *Tempo*, 10 September:117).

yang termasuk rumpun suku bangsa Lampung mencakup daerah Sumatera Selatan sampai Kayu Agung kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI) dan Muara Dua kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU). Di sebelah barat sampai Kecamatan Bintuhan, Kabupaten Bengkulu Selatan, dan sebelah selatan sampai di beberapa daerah Labuhan, Kabupaten Serang, Provinsi Banten, yang dikenal dengan nama Lampung Cikoneng.⁴

Secara sistem budaya yang disebut disebut orang Lampung (*ulun Lappung*) adalah mereka yang menjalankan *pi-il pasenggiri* dalam kehidupan keseharian mereka. *Pi-il pasenggiri* adalah rasa harga diri yang tinggi, rasa malu (*liyom*), rasa pantang menyerah, rasa mudah tersinggung, dan rasa lebih dari orang lain (*Adat dan Upacara Perkawinan Daerah Lampung, 1979:37*). Bagi mereka tolok ukur keberhasilan adalah *pi-il pasenggiri* dan tolok ukur kesalahan adalah rasa malu (*liyom*). Dalam keseharian, keduanya sulit dijelaskan secara nyata. Orang Lampung akan sangat malu bila menelantarkan orang tua, juga tidak mau menjadi kuli di daerahnya sendiri. Secara tegas dapat dikatakan bahwa norma-norma yang berlaku yang tecermin dalam perilaku masyarakat berpusat pada persoalan harga diri dan rasa malu. *Pi-il* atau rasa harga diri adalah milik laki-laki, sedangkan *liyom* atau rasa malu adalah milik perempuan. Harga diri umumnya diwujudkan dengan hal-hal material yang terwujud dari upacara-upacara adat dan gelar-gelar adat yang ingin dimiliki oleh orang Lampung. Bila mereka tidak mampu mewujudkannya, maka seluruh keluarga akan merasa malu. Rasa malu menyebabkan runtuhnya harga diri, sesuatu yang bersifat nonmaterial, rasa yang terberi ketika sesuatu yang berwujud material tidak dapat dilaksanakan.

Lampung dalam Indonesia

Cangget sebagai identitas budaya Lampung yang dibentuk oleh Pemerintah Orde Baru, tergambar pada sebuah poster yang ditujukan untuk anak-anak Sekolah Dasar, yang memperkenalkan tarian dari 27 propinsi di Indonesia yang setiap provinsinya diwakili oleh sebuah tarian yang dianggap merupakan identitas

⁴ Hilman Hadikusuma (1985) dalam *Sejarah dan Adat Budaya Lampung* menulis bahwa Lampung Cikoneng adalah keturunan Batin Telu Suku Tuha ketika berpisah dengan Pagarruyung, yang merupakan cikal bakal Umpu Serunting (Ratu Pemanggilan). Ia berputra lima orang, yang salah satunya bernama si Pandan yang dikatakan hilang, tetapi keturunannya diyakini ada di Desa Cikoneng, Banten. Bukri (1977) dalam *Sejarah Daerah Lampung* mengatakan bahwa suku Lampung Cikoneng adalah keturunan sisa laskar Pangeran Indra Kusuma. Diceritakan bahwa ketika melawan Belanda, Pangeran Indra Kusuma ditangkap kemudian dibuang ke Banten. Para pengikutnya berusaha mencarinya, tetapi tidak berhasil bertemu dengan sang pangeran. Karena merasa malu untuk kembali ke Lampung, para laskar ini menetap di Cikoneng, dekat Labuhan sekarang.

atau ikon dari provinsi tersebut, yaitu Tari Seudati (Daerah Istimewa Aceh); Tari Tor-Tor (Sumatera Utara); Joged Lambak (Riau); Tari Piring (Sumatera Barat); Tari Mpasa Lenggo (Nusa Tenggara Barat); Tari Perang (Nusa Tenggara Timur); Tari Lenso (Maluku-Ambon); Tari Selamat Datang (Irian) dan Tari Wira (Timor-Timur); Tari Sekapur Sirih (Jambi); Tari Andun (Bengkulu); Tari Putri Bekhusek (Sumatera Selatan); Tari Gong (Kalimantan Timur); Tari Baksa Kembang (Kalimantan Selatan); Tari Polopalo (Sulawesi Utara); Tari Ronggeng (Jakarta-Betawi); Tari Topeng (Jawa Barat); Tari Serimpi (Daerah Istimewa Yogyakarta); Tari Jangget (Lampung); Tari Monong (Kalimantan Barat); Tari Tambun dan Bungai (Kalimantan Tengah); Tari Peule Cinde (Sulawesi Tengah); Tari Balumpa dari Kabupaten Buton (Sulawesi Tenggara); Tari Kipas (Sulawesi Selatan); Tari Gatotkaca Gandrung (Jawa Tengah); Tari Remong (Jawa Timur); dan Tari Pendet (Bali).

Dalam poster tersebut Provinsi Lampung diwakili oleh Tari *Cangget*. Akan tetapi, judul tarian ditulis Tari *Jangget*. Pada awalnya penulis mengartikan bahwa terjadi salah penulisan untuk *cangget* sehingga menjadi *jangget*. Akan tetapi, akhirnya penulis menemukan juga jawaban mengapa tulisan itu menjadi *jangget*. Dalam setiap percakapan dengan beberapa teman saya yang berasal dari Jawa, mereka selalu mengucapkan '*jangget*' untuk '*cangget*'. Awalnya penulis hanya mengoreksi ucapan itu dengan mengatakan, "Penelitian saya *cangget*, bukan *jangget*". Akan tetapi, penulis tertegun juga ketika melihat poster tersebut dan berasumsi bahwa orang yang menulis ini tentulah orang Jawa. Kata *jangget* dalam bahasa Jawa diucapkan *njangget*, yang berarti 'menghujam ke hati; mengingatkan pada sesuatu'. Sesuatu itu dapat berupa hal-hal yang menyenangkan, tetapi dapat pula hal-hal yang menyakitkan. Hal yang membuat lebih tercengang lagi adalah gambar yang dibuat, yakni penari digambarkan menari dengan posisi tangan yang terentang ke atas, sesuatu yang sangat tabu dilakukannya oleh gadis yang menari. Seorang penari *cangget* tidak mungkin melakukan gerak dalam posisi tersebut dikarenakan dua alasan. Pertama, dengan *siger* yang diletakkan di atas kepala, posisi badan haruslah selalu tegak lurus karena bila tidak, *siger* akan jatuh. Kedua, posisi tangan penari wanita hanya diperkenankan tidak lebih tinggi dari lengan bawah yang menyebabkan ketiak terlihat. Dalam nilai-nilai budaya Lampung hal itu merupakan sesuatu yang ditabukan.



Tari Jangget Lampung

Gambar 1

Posisi tubuh yang digambarkan (kiri) dan yang seharusnya dilakukan oleh seorang penari (kanan)

Dalam hal ini pemahaman akan budaya seharusnya memakai konsep-konsep budaya tersebut sehingga keragaman budaya di dalam negara dengan masyarakat yang multi etnik ini seharusnya tidak menekankan pada homogenitas. Abdullah (2006:63-79) menjabarkan bagaimana ‘negara’ telah salah dalam mengelola keanekaragaman budaya Indonesia dikarenakan menekankan dalam satu kata ‘persamaan’. Konsep “bangsa yang satu” yang dipopulerkan sejak Sukarno dalam praktiknya telah berlangsung dengan strategi yang represif, yang pada masa Soeharto diterjemahkan melalui politik “asas tunggal” yang menekankan homogenitas masyarakat. Prinsip asas tunggal selain memperlihatkan suatu proses penundukan berbagai kekuatan masyarakat kepada prinsip sosial politik, juga memperlihatkan konsepsi negara tentang hubungan kekuasaan antara negara dan rakyat. Rakyat dilihat sebagai suatu kekuatan yang perlu ditundukkan demi cita-cita persatuan dan kesatuan bangsa. Di dalam budaya, penyeragaman dilakukan dengan sistem penilaian yang dimiliki oleh budaya dominan. Hal ini tidak saja menghilangkan sifat dan karakter dasar dari etnis yang bersangkutan, tetapi juga melahirkan resistensi dari etnis yang bersangkutan. Proses penyatuan dan penyeragaman kebudayaan di Indonesia kemudian berimplikasi pada lahirnya pola hubungan sosial dan nilai-nilai baru dalam masyarakat yang menjadi dasar

dari lahirnya berbagai persoalan. Kebhinnekatunggalikaan telah melahirkan suatu politik budaya yang represif yang melahirkan berbagai bentuk resistensi dan konflik yang laten. Contoh lain dapat ditemukan dalam bahasa. Sebanyak 512 bahasa telah diingkari sebagai sebuah variasi dan diversifikasi ekspresi yang menyimpan perbedaan logika dalam berpikir. Bahasa bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai kepribadian karena di dalam bahasa tersimpan sopan santun dan tata kelakuan yang berbeda-beda, tetapi pemerintah menafikan semuanya. Demikian juga yang terjadi dengan seni.

Dalam hal ini lokalitas mengalami proses produksi di satu pihak dan proses reproduksi di pihak lain. Dalam proses produksi negara telah menjadi agen yang aktif, khususnya dalam usaha menegaskan kekuasaan (Appadurai dalam Abdullah, 2006:38). Usaha-usaha negara untuk mendefinisikan batas-batas wilayah dengan mengatur mobilitas antartempat, membangun kebangsaan, tugu-tugu, kota-kota, saluran air, memori tentang tempat, seperti museum dan tempat-tempat bersejarah, merupakan instrumen penting dalam proses nasionalisasi. Demikian pula batas sosial, negara berkepentingan mengatur tentang apa yang dilakukan organisasi kemasyarakatan dan topik-topik pembicaraan publik. Melalui *consumer culture* sesungguhnya negara telah mengendalikan atau memproduksi (dengan bantuan kapitalisme) kelas menengah kota menjadi konsumen, orang yang terlibat secara total dalam kenikmatan hidup pribadi sehingga menghilangkan kesadaran-kesadaran kolektif. Proses reproduksi lokalitas merupakan teknik yang penting di dalam usaha kaum perkotaan menghadirkan kembali masa silam, seperti melangsungkan upacara-upacara, dalam rangka pencarian makna kehidupan (Berger, 1990) yang sering dianggap sebagai sesuatu yang hilang. Reproduksi lokalitas di sini telah menyebabkan barang dan praktik menjadi *symbolic space* yang sesungguhnya mengalami proses materialisasi untuk memperkuat identitas dan pengesahan terhadap status sosial (baru) seseorang (Abdullah, 2006:39).

Larasati (2006) dalam penelitiannya tentang seni pertunjukan pada era setelah tahun 1965 yang dibentuk oleh politik Orde Baru menyimpulkan bahwa rekonstruksi identitas di dalam seni pertunjukan Indonesia berkaitan dengan sistem kontrol oleh Orde Baru adalah merupakan “sistem pelupaan (*amnesia*)”, yang diwujudkan di dalam glamorisasi (*glamourisation*) seni pertunjukan. Berdasarkan standardisasi seni yang ‘adiluhung’, pemerintah –dalam hal ini lembaga baik formal maupun nonformal-- merasa berhak untuk mencuplik-cuplik setiap bentuk seni pertunjukan daerah untuk kemudian digabung-gabungkan menjadi ‘Pelangi Nusantara’ atau apapun namanya, seolah seluruh seni pertunjukan

Indonesia terwakili oleh sebuah pertunjukan tari yang dilakukan para penari cantik—dengan standar seorang peragawati, bertinggi tubuh rata-rata di atas 165 cm—berkostum gemerlap, yang berdurasi waktu 10 menit.

***Cangget* dan Reproduksi Identitas Lampung**

Di tengah perubahan masyarakat, *cangget* berperan dinamis di dalam perubahan itu. Bagaimana masyarakat Lampung mereinterpretasikan kembali nilai-nilai *cangget* dalam kehidupan mereka, bagaimana *cangget* menghadapi perubahan, serta bagaimana *cangget* dipakai oleh sekelompok masyarakat guna melegitimasi, atau menegaskan kembali (mengingat kembali) kedudukan mereka di dalam adat, ataupun sebagai pengesah kedudukan seseorang dalam struktur sosial masyarakat Lampung.

Dari peristiwa-peristiwa pengangkatan gelar anggota kehormatan bagi para pejabat pemerintah merupakan usaha-usaha dari masyarakat guna menyalasi permasalahan yang terjadi. Pengangkatan orang-orang di luar etnis Lampung menjadi warga kehormatan Lampung, berkait dengan rasa harga diri (*pi-il*). Ada anggapan bahwa mereka tidak sudi untuk dipimpin orang di luar etnis mereka. Kenyataan yang ada, hampir semua Gubernur Lampung adalah secara suku merupakan etnis non-Lampung. Kecuali Zaenal Abidin Pagar Alam (1966-1972), Gubernur Lampung adalah etnis Jawa, yaitu Koesno Danu Oepoyo (1964-1966), R. Soetiyoso (1972-1978), Yasir Hadibroto (1978-1983 dan 1983-1988), Poedjono Pranyoto (1988-1993 dan 1993-1998), dan Oemarsono (1998-2003).⁵ Beberapa bahkan dianggap memiliki hubungan sejarah dengan penguasa Orde Baru, mereka adalah R. Soetiyoso, Yasir Hadibroto, dan Poedjono Pranyoto. Mereka pensiunan anggota TNI (umumnya TNI AD) atau tentara yang dikaryakan (dalam istilah Orde Baru). R. Soetiyoso dan Yasir Hadibroto adalah bawahan Mayor Jendral Soeharto—Panglima Komando Cadangan Strategis Angkatan Darat—dalam kesatuan TNI ketika menumpas PKI. Bahkan Kolonel Yasir Hadibroto—Komandan Brigade IV Infanteri—adalah orang yang berjasa menangkap dan menembak mati Aidit.⁶

Dengan upacara pengangkatan gelar, tampaknya ada usaha masyarakat Lampung menyalasi apa yang mengganggu mereka, berarti orang yang memimpin mereka dari kelompok yang sama. Selain itu, ada usaha-usaha untuk

⁵ Kantor Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Propinsi Lampung, “Lampung Selayang Pandang”, t.t., t.p., p. 3.

⁶ Lihat “Membedah D.N. Aidit”, dalam *Tempo* Edisi 1-7 Oktober 2007, p. 50-100.

mendudukan diri sejajar dengan orang yang memimpin, yaitu *penyimbang*. Orang yang datang adalah orang lain, 'mereka', ketika masih berdiri di luar pekarangan. Akan tetapi, begitu mereka masuk, mereka adalah tamu, orang yang dihormati oleh seluruh masyarakat, kelompok 'kita' (Shiraishi, 2001). Bila perkawinan campur terjadi, akan diadakan upacara memasukkan warga biasa ke dalam lingkungan adat sebagaimana yang terjadi dalam masyarakat Batak. Bila si pria menikah dengan gadis di luar marga Batak (*marsileban*), sebelum perkawinan dilakukan si gadis dimasukkan dahulu ke dalam keanggotaan marga dari ibu si pria (*hula-hula*: Batak; *kelama*: Lampung). Sebaliknya, bila si pria bukan orang Batak, ia harus dimasukkan ke dalam keanggotaan marga *namboru* (marga suami saudara perempuan dari ayah si wanita). Dengan demikian, acara dan upacara adat dapat dilaksanakan dikarenakan telah ada kerabat marga yang saling berhadapan (Hadikusuma, 1983:97).

Sistem kepemimpinan ini dapat dianalogikan seperti yang umum terjadi dalam masyarakat kota-kota di Indonesia pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20, yang diakibatkan adanya penyatuan ketatanegaraan dan ekonomi Nusantara. Bersamaan dengan ini mulailah terjadi kemerosotan kebudayaan feodal yang berpusat di keraton (di Jawa) dan makin lenyapnya stratifikasi sosial berdasarkan kelahiran yang menyerupai sistem kasta yang statikal. Lambat laun dan berangsur-angsur, kekayaan dan pendidikan memberikan status sosial yang melebihi keturunan (Kuntowijoyo, 1987:39). Namun, yang paling penting dari tulisan ini adalah untuk menjelaskan mengapa perlu reorientasi dan revitalisasi budaya lokal, sekaligus memilahnya dari pemanipulasian demi kepentingan sesaat. Artinya, tulisan ini adalah mengingatkan bahwa kita harus mengenal Lampung, tetapi tidak mengubahnya. dengan standardisasi dan nilai-nilai yang bukan menjadi wacana kelampungan mereka. Membiarkan mereka sebagai jiwa yang unik, identitas yang unik, dan dengan segala fitrah 'ketunggalannya' yang Ika.

Simpulan

Bagi orang Lampung *cangget* adalah identitas (jati diri). *Cangget* dan perkawinan adalah wujud dari penegasan akan identitas kultural orang Lampung sekaligus juga merupakan simbolisasi dari proses pelestarian, penguatan, dan penegasan kembali identitas tersebut. Dipentaskannya *cangget* merupakan proses simbolisasi dari kembalinya nilai 'kelampungan'. Upacara perkawinan Lampung

merupakan 'tempat' bagi orang Lampung kembali ke wilayah sosial dan budaya Lampung, sebuah proses yang membuat orang Lampung selalu merasa dirinya sebagai orang Lampung kembali. *Cangget* dan upacara perkawinan merupakan strategi kultural dan sosial orang Lampung untuk mengaktualisasikan 'kehadiran' mereka yang memunculkan kebanggaan untuk menjadi orang Lampung.

Sebagai kelompok masyarakat yang lebih mengutamakan struktur 'genealogis', 'tempat' atau teritorial kekuasaan hanya ada di wilayah 'perkawinan'. Peran *penyimbang* sebagai pemimpin adat, teraktualisasikan hanya dalam upacara perkawinan, yakni pada hukum-hukum bentuk perkawinan, gelar-gelar kekerabatan, dan biaya-biaya adat. Upaya menghadirkan kembali "kelampungan" seseorang dan kelompok hanya dimungkinkan dalam peristiwa perkawinan, tempat kelembagaan dan struktur sosial '*penyimbang*' diperhitungkan. *Cangget* merupakan simbol pengesahan dari legalitas kultural dan sosial 'kembali'-nya sebuah jati diri orang Lampung.

Di tataran nasional, *cangget* dan perkawinan merupakan strategi adaptif orang Lampung guna menghadapi persoalan empirik di masyarakat. Jelas, bahwa kepemimpinan regional selama masa Orde Baru selalu menempatkan mereka yang bukan Lampung sebagai kepala daerah. Peristiwa-peristiwa pengangkatan gelar adat merupakan strategi masyarakat Lampung untuk 'mengawinkan' kelompok pendatang, 'tamu', orang lain; menjadi bagian dari 'kita'. Dengan masuknya 'mereka' menjadi 'kita', maka mereka yang memimpin adalah 'bukan orang lain'. *Cangget* adalah 'tuan rumah', pihak laki-laki, orang yang menerima, yang dalam konteks ini memiliki kedudukan yang lebih tinggi dari 'tamu', pihak perempuan, orang yang datang. Walaupun 'tamu' adalah orang yang sangat dihormati oleh pihak tuan rumah, di dalam urusan rumah tangga 'tamu' tidak bisa mencampuri urusan 'dalam' kelompok tersebut. Konsep kita dan mereka; tuan rumah dan tamu adalah strategi kultural untuk menjadikan 'mereka', --orang yang berada di luar pekarangan adalah orang lain, tetapi begitu mereka masuk ke halaman rumah, mereka akan disambut sebagai seorang raja, 'tamu'-- dengan kesadaran akan konsep 'mereka yang menerima dan mereka yang datang adalah orang yang seimbang'.

Referensi

- Abdullah, Irwan. 2006. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. 2001. *Strukturalisme Levi-Strauss: Mitos dan Karya Sastra*. Yogyakarta: Galang Press.
- Berger, Arthur Asa. 1984. *Signs in Contemporary Culture: An Introduction to Semiotics*. New York: Longman Inc.
- Berger, Peter L. and Thomas Luckmann. 1990. *Tafsir Sosial Atas Kenyataan: Risalah tentang Sosiologi Pengetahuan*. Jakarta: LP3ES.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1978/1979. *Adat dan Upacara Perkawinan Daerah Lampung*. Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah.
- Hadikusuma, Hilman. 1983. *Hukum Kekerabatan Adat*. Bandar Lampung: Unila Press.
- Hadikusuma, Hilman. 1989. *Masyarakat dan Adat Budaya Lampung*. Bandung: Mandar Maju.
- Ismail, Arlan H.M. 2002. *Periodisasi Sejarah Sriwijaya: Bermula dari Minanga Komerling Ulu Sumatera Selatan- Berjaya di Palembang- Berakhir di Jambi*. Palembang: Unanti Press.
- Larasati, RachmiDiyah. 2006. "Dancing on the Mass Grave: Cultural Reconstruction Post Indonesian Massacres". *Disertasi Doctor of Philosophy Dance History and Theory* di University of California Riverside.
- Martiara, Rina. 2012. *Nilai dan Norma Budaya Lampung dalam Sudut Pandang Strukturalisme*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Picard, Michel. 1996. *Bali: Cultural Tourism and Touristic Culture*. Singapore: Archipelago Press.
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Setia, Putu. 2006. "Membina Buaya". *Tempo*, Edisi 10 September.
- Shiraishi, Saya Sasaki. 2001. *Pahlawan-Pahlawan Belia: Keluarga Indonesia dalam Politik*. Terjemahan Seno Gumira Ajidarma. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Soebing, Abdullah. A. 1988. *Kedatuan di Gunung Keratuan di Muara*. Jakarta: Karya Unipress.

Utomo, Kampto. 1957. "Masyarakat Transmigran Spontan di Daerah Wai Sekampung, Lampung". *Disertasi Doktor Ilmu Pertanian*, Universitas Indonesia, Jakarta.

Utomo, Kampto. 1958. "Timbulnya Desa Jawa dari Masyarakat Transmigrasi Spontan". *Majalah Teknik Pertanian*, Tahun VII, Nomor 7, 8, dan 9, Juli – September: 347-357.

Naskah Tidak Tercetak

Ingguan Ratu dan Ahmad Sukri Pubian. 1988. "Deskripsi Cangget di Padang Ratu".

Ngediko Rajo. 1980. "Titi Gemati Adat Lappung".

Sempurnadjaja, Krisna R. 1989. "Keterem Abung Siwo Migo".

Sempurnadjaja, Krisna R. 1989. "Aturan Adat Lampung Mergo Buay Nunyai".

Sempurnadjaja, Krisna R. 1989. "Cepalo Wo Belas (12) dan Cepalo Walu Ngepuluh (80)".

Sempurnadjaja, Krisna R. (Ed.). 1990. "Catatan Marga-Marga Lampung 1928".

Soebing, Abdullah. 1991. "Recako Waway Ningek: (Riwayat Adat Lampung dalam Syair)".

Dr. Rina Martiara, M.Hum. lahir di Tanjung Karang, Lampung pada 6 Maret 1966. Pada tahun 1984 menempuh studi di Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Meraih gelar Magister Humaniora pada Universitas Gadjah Mada Yogyakarta tahun 2000, dan menyelesaikan program Doktor pada tahun 2009 di Program Studi Ilmu-Ilmu Sosial, Universitas Airlangga Surabaya. Sejak tahun 1990 sampai saat ini menjadi staf pengajar di Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Menulis *Nilai dan Norma Budaya Lampung dalam Sudut Pandang Strukturalisme* (2012) yang diterbitkan oleh ISI Yogyakarta; *Cangget Identitas Kultural Lampung dalam Keragaman Budaya Indonesia* (2014) BP ISI Yogyakarta, dan *Analisis Struktural: Sebuah Metode Penelitian Tari* (2018) BP ISI Yogyakarta. Saat ini tengah berkolaborasi dengan Margaret Kartomi (dari Monash University) dan Bart Barendregt dalam the Australian Research Council Funded Discovery Project "Revitalising the Musical Arts of Indonesia's Lampung".

IDENTITAS KEBANGSAAN DALAM PUSARAN MUSIK GLOBAL: STUDI PREFERENSI MUSIK REMAJA DI YOGYAKARTA

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk menelaah budaya musik kepada generasi muda, khususnya kalangan remaja dan keterkaitannya dengan identitas kebangsaan. Generasi milenial ataupun generasi digital memiliki ketergantungan pada teknologi. Di sisi lain, generasi digital kerap kali disebut sebagai generasi harapan bangsa oleh *The Founding Father*. Mereka memiliki harapan bahwa generasi berikutnya mampu menjadi penopang, pendukung, pelestari, sekaligus ikut serta dalam pengembangan seni dan budaya bangsa. Budaya musik melekat dalam keseharian kaum muda, baik pada preferensi individual hingga pada tatanan berkelompok. Preferensi musik adalah pilihan musik seseorang di antara berbagai jenis musik yang tersedia. Menurut North & Hargreaves (2008), preferensi musik adalah respons musikal yang dapat diidentifikasi dari reaksi suka atau tidak suka seseorang pada suatu karya musik secara temporer. Survei dilakukan terhadap 230 siswa kelas X di 4 SMA Kota Yogyakarta berdasarkan empat faktor preferensi musik (Sigg, 2009) dengan indikator, yaitu 10 genre musik yang dikonsumsi kalangan remaja. Hasil survei menunjukkan bahwa pilihan remaja pada musik seni tradisi berada di angka preferensi 60,54%. FGD memperlihatkan kecenderungan preferensi musik seni tradisi sebatas pada aktivitas bermusik. Namun, kategori musik lain yang memadukan musik modern dan tradisi memiliki respons yang positif. Identitas kebangsaan yang tecermin dari keberagaman budaya musik mengisyaratkan bahwa pelestarian musik seni tradisi yang otentik sekaligus menghadirkan bentuk-bentuk musik baru yang inovatif. Identitas kebangsaan tertanam dalam budaya musik, baik musik seni tradisi maupun musik populer yang memproduksi dan mereproduksi simbol-simbol keberagaman budaya secara aktual, dinamis, dan berkelanjutan.

Kata kunci: preferensi musik, remaja, identitas kebangsaan

Pendahuluan

Para pendiri bangsa Indonesia telah menegaskan bahwa generasi muda adalah tumpuan dan harapan bagi masa depan pembangunan bangsa. Adagium serupa pun bergelora terus-menerus sepanjang perjalanan bangsa hingga kini. Pada kenyataannya, sejumlah anak muda milenial telah membuktikan kontribusi mereka terhadap pembangunan di bermacam-macam bidang seperti teknologi, pendidikan, ekonomi-kreatif, sosial-budaya, pertahanan-keamanan, dan politik. Sebut saja Staf Khusus Milenial di Lembaga Kepresidenan yang belakangan menjadi sorotan meski karut-marut perpolitikan tidak dibahas lebih lanjut. Pembangunan yang dimaksudkan para pemuka negeri tentu tidak terbatas di wilayah formal semata. Narasi ‘pembangunan manusia Indonesia seutuhnya’ juga meliputi pemajuan, pengembangan, dan pelestarian seni budaya sebagai warisan luhur dan kekayaan budaya bangsa. Dengan demikian, generasi muda milenial diharapkan untuk berperan serta dalam pengembangan seni dan budaya.

Hal ini ditegaskan Direktur Jenderal Kebudayaan Hilmar Farid, bahwa keterlibatan kaum muda sangat penting dalam pemajuan kebudayaan karena mereka sangat dekat dengan berbagai platform kekinian yang kontekstual dengan zaman (*Kompas*, 15 Mei 2019). Generasi muda milenial yang disebut-sebut memiliki ketergantungan pada teknologi juga dapat berperan dalam pengembangan seni budaya. Pagelaran teater, pertunjukan tari, pameran seni, festival budaya, pementasan drama, dan konser musik dapat melibatkan kaum muda sebagai sarana pengembangan diri. Selain itu, mereka sekurang-kurangnya dapat mengambil bagian pada apresiasi seni budaya melalui konsumsi produk seni. Di sisi lain, kaum muda memiliki kelekatan dengan kultur ataupun gaya hidup kekinian. Situasi ini tentu sangat menentukan ketahanan seni budaya tradisi. Menurut pegiat seni pertunjukan, Siti Nungky Kusumastuti, selera anak-anak muda sangat penting untuk diperhatikan dan dipahami guna mempertahankan seni tradisi dan mengolahnya menjadi sesuatu yang baru (*Kompas*, 13 September 2019). Ini menegaskan pentingnya keselarasan seni tradisi dengan ide dan gagasan baru yang berkembang pada kaum muda milenial guna pelestarian nilai-nilai tradisi dan pengembangannya dalam produk-produk seni.

Salah satu produk seni yang sangat dekat dengan keseharian kaum muda adalah musik. Budaya musik selalu diasosiasikan dengan kaum muda yang membentuk rangkaian gelombang budaya populer dari masa ke masa. Suatu tantangan tersendiri bagi musik tradisi untuk bertahan dan berkembang mengingat kaum muda adalah masa depan negeri. Gagasan ini menyiratkan bahwa kaum muda

selayaknya memiliki perhatian terhadap produk musik tradisi. Musik tradisi atau musik etnik yang melekat pada seni pertunjukan pada hakikatnya merupakan suatu produk seni yang dapat menjadi pilihan, tidak terkecuali kaum muda. Kategori lain dalam musik hiburan adalah musik yang lebih membumi ataupun berakar dari tradisi lokal seperti keroncong, langgam melayu, campur sari, dan pop-daerah, juga telah melebur dalam pasar industri musik. Musik seni tradisi ibarat secercah cahaya di tengah gulita – menyendiri di antara kerumunan musik industri, produk konsumsi generasi muda. Bagaimana kaum muda merespons musik seni tradisi dan bentuk-bentuk kebaruannya? Bagaimana kehadiran musik seni tradisi di tengah pasar global industri musik?

Pada umumnya, generasi muda adalah barometer industri dalam pasar musik. Berbagai bentuk musik kekinian selalu ditawarkan untuk memenuhi selera kaum muda. Rock, pop, RnB, EDM, hingga dangdut adalah kategori pada lazimnya dengan basis penggemar di kalangan muda. Beberapa survei telah dilakukan untuk melihat pilihan musik kaum muda. Survei Litbang Kompas pada 734 kalangan muda yang berfokus di wilayah perkotaan pada tahun 2015 yang menunjukkan jenis-jenis musik yang disukai kalangan muda, yaitu musik pop 66,7% disusul rock (termasuk slow-rock dan pop-rock) 10,4%, jazz 6,9% dan musik lainnya 15,0 % dan asal negara, yaitu Indonesia 39,6%, Amerika 33,9%, Eropa 10,4%, Korea 9,5 %, dan lainnya 6,6% (*Kompas*, 9 Oktober 2015). Survei yang dirilis *tirto.id* (2 Agustus 2017) terhadap 1.201 responden generasi z di Jakarta, Bandung, Denpasar, Surabaya, Tangerang, dan Yogyakarta menunjukkan 46,2 % responden menyukai musik pop barat, 26 % musik pop Indonesia, 8,7% musik K-pop, 7,2% musik rock, serta 11,9% lain-lain.

Kedua survei tersebut menunjukkan genre musik pilihan kaum muda, tetapi tidak menyertakan musik seni tradisi sebagai salah satu produk seni yang dapat dikonsumsi. Artikel ini membahas musik seni tradisi dalam kaitannya dengan pilihan musik pada kalangan remaja. Pemilihan remaja adalah karena kalangan remaja tergolong generasi yang kecanduan teknologi. Remaja adalah representasi milenial yang paling sesuai dengan kategori generasi digital berdasarkan pemetaan/teori generasi. Adapun pertanyaan yang diajukan adalah bagaimana penerimaan kaum remaja terhadap musik seni tradisi? Bagaimana keterkaitan musik pilihan kaum muda dengan nilai-nilai budaya dan bangsa?

Kajian ini berfokus pada aspek konsumsi musik kalangan remaja, yaitu pilihan musik dan kaitannya dengan identitas kebangsaan. Konsumsi musik adalah aspek keseharian masyarakat yang sama pentingnya dengan produksi dan distribusi musik.

Ketiga unsur tersebut adalah bagian yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain. Berbagai platform teknologi baik dalam kemudahan akses maupun jangkauan pemasaran yang merupakan unsur distribusi musik tidak tidak menjadi fokus utama. Telaah kreativitas, inovasi, kolaborasi, dan dimensi pengembangan lainnya sebagai bagian dari aspek produksi musik melengkapi artikel ini sebagai bentuk reflektif terhadap pelestarian dan pemajuan seni budaya bangsa.

Teori dan Metodologi

Penelitian ini menggunakan *mix method* yang dilakukan dalam dua tahap. Survei dilakukan terhadap 230 siswa SMA kelas 9 di wilayah Kota Yogyakarta pada Januari 2017. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *purposive sample*. Lokasi penelitian adalah SMA Negeri 3 Yogyakarta, SMA Negeri 6 Yogyakarta, SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta, dan SMA Budya Wacana Yogyakarta. Diskusi Kelompok Terarah (FGD) diikuti oleh 9 siswa SMA Negeri 3 Yogyakarta pada Februari 2017.

Preferensi musik adalah respons musikal yang dapat diidentifikasi dari reaksi suka atau tidak suka seseorang dalam suatu karya musik karena reaksi tersebut sifatnya temporer (North & Hargreaves, 2008:52). Penelitian ini mengadaptasi skala preferensi musik Sigg (2008) yang disusun berdasarkan lima faktor: intens dan agresif, ritmis dan motif *beat*, refleksif dan kompleks, ringan dan konvensional, serta enerjik dan motif-bas. Pengadaptasian berdasarkan konteks pendengar musik dari kalangan remaja di Yogyakarta. Kategori tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

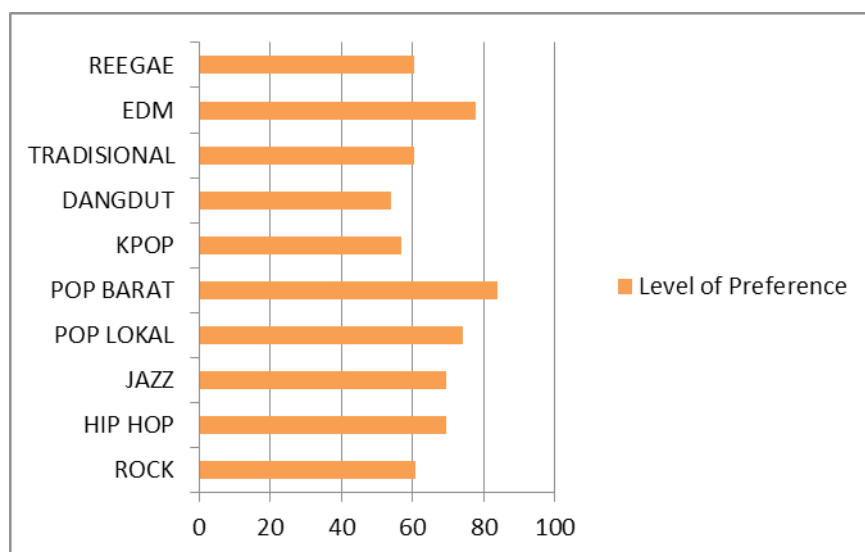
Tabel 1 Genre Musik Berdasarkan Faktor Preferensi Musik

Faktor Preferensi Musik	Genre Musik
Intens dan Agresif	Rock, Metal, Grunge, Punk
Ritmis dan Motif <i>Beat</i>	Hip-Hop, RnB, Rap
Refleksif dan Kompleks	Jazz
Ringan dan Konvensional	Pop Indonesia
	Pop Barat
	Pop Korea (K-Pop)
	Dangdut
	Tradisional, Campursari, Pop Tradisional
Enerjik dan Motif Bas	Electronic Dance Music (EDM)
	Reggae, Ska

Terdapat 10 genre musik dalam instrumen penelitian. Musik seni tradisi termasuk pada kategori ringan dan konvensional dengan pertimbangan konteks kulturmusik di Yogyakarta. Alat ukur dilengkapi dengan keterangan berupa contoh karya musik yang mewakili setiap genre musik. Indikator instrumen telah digunakan pada penelitian sebelumnya, yaitu kajian komparatif preferensi musik remaja pada subjek remaja pedesaan dan perkotaan di Daerah Istimewa Yogyakarta (de Fretes, 2017). Kajian ini melengkapi penelitian sebelumnya pada fokus berbeda, yaitu pilihan musik remaja dan identitas kebangsaan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian lapangan, diperoleh hasil penelitian yang dapat dilihat pada grafik dan tabel berikut.



Grafik Preferensi Musik Siswa Kelas 9 di Kota Yogyakarta

Data yang disajikan berupa data interval yang menunjukkan tingkat kesukaan siswa SMA kelas 9 pada kategori atau genre musik yang dipilih. Terlihat bahwa musik pop Barat memiliki tingkat preferensi terbanyak, yaitu sebesar 83,8 %. Sementara itu, musik seni tradisi yang berada di kategori tradisi dan pop tradisi/campursari memiliki tingkat preferensi sebesar 60,54 %. Tingkat preferensi berdasarkan urutan yang paling disukai adalah pop Barat 83,4 %, EDM 77,66 %, pop Indonesia 74,18 %, jazz 69,56 %, hip-hop 69,56 %, rock 60,92 %, tradisional dan pop tradisional (campursari) 60,54 %, reagee 60,43 %, K-pop 56,73 %, dan dangdut 53,91 %.

Tabel 2 Ringkasan FGD

No	Genre	Song/Artist	Respon	Keterangan
1	Rock	Avenged Sevenfold, Paramore, Aerosmith, GnR	Kurang disukai, terbatas lagu tertentu	Pilihan musik sangat beragam dengan referensi yang luas dan detil. Terdapat pilhan musik yang tidak umum, seperti karya musisi Enya (<i>World Music</i>). Selain itu, beberapa menyukai karya musik klasik-Barat namun tidak merinci. Kecenderungan preferensi lebih selektif. Kurang responsif terhadap lagu yang lebih baru, khususnya pada musik pop Indonesia. Sebaliknya musik dangdut yang dipilih adalah yang terbaru.
2	Hip Hop, Rap dan RnB	JHF, Young Lex, Eminem, Rich Chigga	Disukai, terutama lagu dengan lirik berbahasa Jawa	
3	Jazz	Michael Buble	Disukai, terutama jazz ringan dan instrumental	
4	Pop Indonesia	Tulus, Raisa, Maudy Ayunda, Sheila on Seven, Isyana, Hijau Daun	Disukai, terutama lagu-lagu yang lebih lama	
5	Pop Barat	Ed Sheeran, Adele, One Direction, Maroon Five	Sangat disukai, referensi lagu sangat banyak	
6	Pop Korea	BTS, XO	Kurang disukai, lagu tertentu terutama pada gerakan <i>dance</i>	
7	Dangdut	Via Valen, <i>Kimcil Kepolen</i> -NDX A.K.A (dangdut-hiphop)	Tidak disukai, cenderung dikritik & stereotip negatif. Dipilih untuk seru-seruan	
8	Tradisi, Pop Tradisi, Campursari	Didi Kempot	Kurang disukai, kecuali musik seni tradisi: tabuhan/gending/gamelan/karawitan	
9	EDM (DJ)	<i>Faded</i> -Alan Walker, Skrillex, Marshmello, Diplo, DJ Snake	Disukai, referensi lagu yang sangat banyak	
10	Regeae, Ska	Bob Marley, Shagy Dog, Steven n Coconut Treez	Kurang disukai, jarang didengarkan	

Hasil FGD mengonfirmasi data sebelumnya melalui keterangan responden secara langsung. Musik pop Barat terbukti sangat disukai berdasarkan koleksi dan pilihan lagu yang didengarkan sehari-hari. Ini juga disertai wawasan seputar musik yang dapat dikata sangat luas. Respons pada musik seni tradisi secara verbal juga tidak bertentangan dengan hasil survei. Musik tradisi yang disukai adalah gamelan atau karawitan. Bentuk bentuk yang lebih populer seperti campursari kurang disukai. Mereka menjelaskan bahwa preferensi musik tradisi bukanlah pada pilihan di *playlist*, tetapi pada aktivitas bermusiknya. Ini diperkuat dengan keterlibatan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan. Beberapa siswa

kurang menyukai gamelan apabila digabungkan dengan tembang atau nyanyian, sebagian lagi tidak memperlmasalahkan.

Dalam diskusi pendalaman materi diperoleh keterangan bahwa siswa lebih menyukai musik hip-pop berbahasa Jawa selain lirik berbahasa Inggris dan Korea. Jogja Hip-hop Foundation (JHF) adalah salah satu grup hip hop yang disukai. Ini juga berlaku untuk genre dangdut, meskipun data menunjukkan bahwa dangdut kurang disukai. Lagu dangdut yang dipilih adalah lagu yang berbahasa Jawa dan cenderung lagu yang sedang populer. Via Vallen dan NDX A.K.A adalah penyanyi dan grup yang disukai. Musik hip-hop dan dangdut turut menuangkan idiom lokal atau tradisi ke dalam bentuk yang lebih aktual, baik dari bahasa maupun unsur dan elemen musik. Kategori lain yang menonjol adalah EDM. Hampir semua partisipan FGD sepakat bahwa musik EDM menjadi pilihan mereka. Sementara itu, musik K-pop secara keseluruhan kurang diminati. Beberapa siswa menyukai K-pop karena gerakan *dance* yang unik. Namun, hampir seluruh partisipan sepakat bahwa mereka sangat menyukai produk budaya Korea yang lain, yaitu film atau drama.

Perlu dipertegas kembali bahwa proses pengumpulan data dilakukan pada awal tahun 2017. Keberlanjutan dan perubahan pilihan musik di kalangan remaja ini adalah keniscayaan. Beberapa pengamatan dan catatan seputar preferensi musik remaja setelah pengumpulan data dilakukan untuk melengkapi rangkaian perubahan yang sangat cepat, khususnya pada tren industri (musik) dan gaya hidup. Sebut saja fenomena merebaknya *sobat ambyar* di kalangan milenial pada periode relatif singkat, ketika berpulangannya musisi Didi Kempot (pada 5 Mei 2020) masih dirasakan pada saat ini. Pengaruh Lord Didi (julukan dari milenial) terhadap popularitas campursari (termasuk dalam genre tradisional) sangat luar biasa setelah pengumpulan data. Fakta lain adalah Via Vallen yang sebelumnya populer di panggung regional melalui lagu seperti *Lungset* (sewaktu pengumpulan data). Via mencapai skala nasional dalam waktu relatif singkat, terutama pada momen Asian Games 2018. Lainnya adalah Popularitas NDX A.K.A yang diikuti banyak grup musik baru di skala regional seperti Guyon Waton, Om Wawes, dan Ndarboy Genk. Gaya musik grup-grup ini cukup bervariasi, tetapi didominasi ciri musik pop *slow-beat* dengan lirik berbahasa Jawa meski terdapat juga pengaruh musik keroncong dan dangdut.

Catatan penting lain adalah viralnya *Lathi* (sekitar April 2020) karya grup Weird Genius dan Sara Fajira. Keunikan video musik tidak hanya membanjiri komentar warganet tanah air, tetapi direspons positif oleh banyak komentator ataupun

youtuber mancanegara melalui *video reaction*. *Lathi* dianggap berhasil mengekspos keunikan budaya Jawa. Idiosinkrasi musikal dapat dilihat dari lantunan laras pelog bergaya sinden serta tetabuhan gamelan dengan kemasan *EDM* yang kental. Melodi bergaya khas 'komersial' dilantunkan dengan lirik berbahasa Inggris, sementara melodi bergaya sinden dilantunkan dengan lirik berbahasa Jawa. Kekuatan konseptual terlihat dalam klip-video yang memunculkan lokalitas Jawa secara imaji dan kasat mata seperti tari Jawa, karawitan, wayang kulit, jathilan, debus, hingga unsur magis. Ada semacam nuansa gelap pada tema *toxic relationship* yang digagas, yaitu perlawanan ataupun *revenge* – divisualisasikan dengan kekuatan sihir yang dalam istilah lokal disebut ilmu hitam, guna-guna, atau santet. Ini turut memviralkan tren lain yang masif di kalangan muda, yaitu *Lathi Challenge* melalui *platform* Tik-Tok di dunia maya.

Dari sudut pandang konsumen, seluruh genre musik pilihan remaja milenial memiliki kesetaraan atau kedudukan yang sama. Di sini tidak lagi memperdebatkan dikotomi musik seni ala aristokrat dan musik rakyat ala ploreariat, musik adiluhung ala keraton Nusantara dan musik serius ala (klasik) Barat, atau musik (seni) *avant garde* ala kaum terpelajar, dan musik subkultur ala kaum terpinggirkan. Seluruh jenis musik adalah produk (seni) budaya yang dapat dikonsumsi oleh siapa pun dan bahkan di mana pun. Produk musik sama dengan produk konsumsi lainnya yang melebur dalam suatu sistem pasar. Faktor yang menentukan terdapat di berbagai tingkat pemasaran seperti lokal, regional, dan global. Namun, tingkatan itu seakan tidak berarti lagi mengingat era pemasaran masa kini yang serba digital dan terhubung. Prinsip serupa juga berlaku untuk musik seni seni tradisi. Predikat seni 'tinggi' warisan leluhur tidak berarti menyingkirkan potensinya sebagai komoditas pasar. Musik seni tradisi memiliki keistimewaan yang otentik sebagai *heritage* (lebih spesifik dari *culture*), sekaligus sebagai produk budaya pada umumnya.

Narasi kebhinnekaan sering kali menempatkan musik seni tradisional sebagai penanda terintegrasinya keberagaman budaya ke dalam suatu bentuk identitas yang sarat akan nilai-nilai kebangsaan atau nasionalisme. Ini bukan berarti mengesampingkan kehormatan musik 'nasional' atau 'revolusioner' seperti dalam lagu kebangsaan, lagu perjuangan, dan lagu-lagu bertema semangat kebangsaan, nasionalis, dan patriotik lainnya. Demikian pula fakta bahwa kategori ini juga diproduksi dalam rekaman komersial seperti yang dilakukan oleh institusi, yayasan, kelompok musik, dan orkestra tertentu. Gagasan 'nasional' sebagai suatu identitas tidaklah membatasi ruang lingkungannya pada ide dan citra kesatuan

yang sifatnya homogen, tetapi juga menyangkut konteks masyarakat heterogen dan plural yang tecermin dalam gugus budaya Nusantara. Musik nasional tidak terbatas dalam karya bertema kebangsaan/perjuangan saja, tetapi dalam kategori musik apa pun yang dapat mewakili akar-akar budaya yang tertanam dalam komunitas-komunitas yang beragam. Lebih jauh lagi, gagasan ini juga tidak hanya diwakili oleh musik tradisi atau etnis dan turunannya, tetapi dapat berkembang dalam jenis musik apa pun yang dapat diakses oleh masyarakat global. Musik populer karya musisi tanah air seperti genre musik nontradisi yang dijelaskan sebelumnya dapat dianggap 'nasional' dalam berbagai elemen, karakteristik, dan keunikan yang terkandung di dalamnya.

Musik dapat dilibatkan dalam proses konstruksi dan rekonstruksi identitas nasional, baik secara material maupun simbolik. Menurutnya, negara-negara atau bangsa-bangsa menggagas musik sebagai simbol budaya atau produk nasional, sama halnya dengan pasar global melanggengkan dan mengomodifikasi distingsi musikal di tingkatan negara/bangsa (O'Flynn dalam Biddle & Knights, 2007:36). Ini secara sederhana menjelaskan bahwa suatu karya atau produk musik dapat dilihat dari dua sudut pandang yang berbeda: produk nasional dan produk komersial. Lebih dari itu, produk musik yang umumnya memiliki ideologi pasar dapat dikatakan sejalan dengan ideologi 'nasional' dalam arti luas. Mungkin sedikit ganjil bila menempatkan musik seni tradisonal atau musik etnis sebagai produk rekaman guna menyaingi musik populer pada umumnya. Namun, bentuk-bentuk musik etnik yang terintegrasi dalam seni pertunjukan tradisional ini belakangan digunakan sebagai ikon industri pariwisata di berbagai daerah. Praktik seperti ini biasanya berupa paket pertunjukan 'instan' yang mensyaratkan penyesuaian durasi dan kemasan demi kepentingan pariwisata. Pada subkategori 'tradisi' yang lebih populis, simbol budaya tampaknya lebih meresap dan membaur dengan ekspresi masyarakat. Musik ini memiliki kapasitas untuk menjawab kebutuhan masyarakat sekaligus juga merefleksikan simbol-simbol budaya.

Telah dibahas sebelumnya bahwa musik sebagai produk massa terintegrasi dengan proses ekonomi pasar global yang mengenal logikanya sendiri. Heryanto mengungkapkan bahwa aliran budaya lintas-nasional memiliki andil dalam pembentukan konsumsi budaya massa yang membentuk hibriditas baru dan pergeseran identitas pada selera konsumen di tanah air (Heryanto, 2015:276). Ini merupakan konsekuensi dari globalisasi, yakni kaburnya batas-batas antarwilayah dan negara yang membawa serta ideologi budaya massa. Pergeseran kiblat industri budaya dari Barat ke Asia Timur dalam beberapa dekade terakhir turut berdampak

ke tanah air dengan munculnya beragam komunitas *K-poppers*. Pada tingkatan global, peristiwa 'kebangkitan Asia' yang sarat akan ideologi transnasional ini sesungguhnya dapat menjadi momentum yang baik untuk mengasah ketahanan budaya dan menumbuhkan ide-ide kreatif untuk turut serta di arena produksi budaya di skala global. Telah dipaparkan bahwa kelompok musik JHF dan Weird Genius menjadi sorotan internasional – mereka secara kreatif dan inovatif memadukan idiom-idiom lokal dengan ekspresi budaya transnasional.

Identitas budaya yang diekspresikan oleh suatu kelompok atau golongan tertentu baik yang konservatif maupun progresif dapat berpotensi fanatisme atau mementingkan kepentingan kelompok. Di skala yang lebih besar, persoalan semacam itu tampak pada praktik politik identitas yang akhir-akhir ini meluluhlantahkan stabilitas negara-negara di dunia. Sebagai bangsa yang kaya akan budaya, kekhawatiran seperti ini hendaknya disikapi dengan bijak. Menurut Fukuyama (2020:190), logika politik identitas yang memecah masyarakat menjadi kelompok-kelompok kecil dan mementingkan diri sendiri juga dapat memungkinkan terciptanya identitas yang lebih luas dan lebih integratif.

Keberagaman identitas budaya di tiap-tiap kelompok bukanlah sesuatu atribut yang dibenturkan satu dengan yang lain. Pada hakikatnya keberagaman adalah fakta kehidupan sekaligus sebuah nilai yang merangsang inovasi, kreativitas, dan kewirausahaan serta menumbuhkan minat dan kegembiraan (Fukuyama, 2020:147).

Dengan menyadari keberagaman dan keunikan budaya serta potensi kreatif dan inovatif yang mengikutinya, produksi budaya musik hendaknya tidak membatasi diri pada bentuk-bentuk konservatifnya. Prioritas untuk melestarikan musik seni tradisional adalah sama pentingnya dengan dorongan untuk mengembangkan materi tersebut menjadi bentuk-bentuk kebaruan. Pilihan-pilihan musik yang diperlihatkan oleh generasi muda mengisyaratkan suatu dorongan untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang mampu menampilkan kekayaan dan keunikan tradisi dalam simbol-simbol budaya. Bentuk musik populer 'hibrid' yang memadukan selera pasar dengan ide kultural adalah bagian dari dinamika budaya yang tumbuh dan berkembang sejalan dengan perjalanan sejarah bangsa.

Simpulan

Studi preferensi musik remaja di Yogyakarta menunjukkan bahwa musik seni tradisi dan musik populer tradisi bersinergi dalam pembentukan nilai-nilai budaya lokal. Musik pilihan remaja memiliki signifikansi terhadap identitas kebangsaan secara diskursif dan aplikatif. Identitas kebangsaan hadir dalam budaya musik generasi muda baik musik seni tradisional maupun musik populer, keduanya mampu mencerminkan simbol-simbol budaya bangsa. Kebudayaan bangsa yang heterogen dan plural dapat diekspresikan dalam materi dan elemen musikal secara kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Kajian berikutnya membutuhkan pembaharuan instrumen penelitian, terutama dalam kategori musik yang menjadi indikator. Perubahan tren budaya dan gaya hidup yang sangat cepat patut menjadi perhatian guna mengaktualisasi gejala atau fenomena dan kesinambungannya dengan materi kajian.

Referensi

- Biddle, Ian & Vanessa Knights. 2007. *Music, National Identity, and Politics of Locations: Between the Local and the Global*. Aldershot: Ashgate Publishing Ltd.
- de Fretes, Daniel. 2017. "Hubungan antara Preferensi Musik dengan Konformitas Teman Sebaya pada Remaja Perkotaan dan Remaja Pedesaan di DIY". Tesis, Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Fukuyama, Francis. 2020. *Identitas: Tuntutan atas Martabat dan Politik Kebencian*. Yogyakarta: Penerbit Bentang.
- Heryanto, Ariel. 2015. *Identitas dan Kenikmatan: Politik Budaya Layar Indonesia*. Jakarta: KPG.
- Kurniawan, Aloysius Budi. 15 Mei 2019. "Kemah Budaya Kaum Muda: Kaum Muda, Garda Depan Pemajuan Kebudayaan". *Kompas*.
- North, Adrian & David Hargreaves. 2008. *The Social and Applied Psychology of Music*. TK: Oxford University Press Inc.
- Pratiwi, Ayu. 13 September 2019. "Saat Seni Tradisional Berbaur dengan Modernitas". *Kompas*.
- Sie & Umi Kulsum/Litbang Kompas. 9 Oktober 2015. "Jenuh Hilang dengan Musik dan Film". *Kompas*.

- Sigg, Nicola. 2009. "An Investigation into The Relationship between Music Preference, Personality, and Psychological Wellbeing". *Disertasi* School of Health and Environmental Sciences, Auckland University of Technology, Auckland.
- Wibisono, Nuran. "*Musik Rock Perlahan Ditinggalkan Generasi Z*", <https://tirto.id/musik-rock-perlahan-ditinggalkan-generasi-z-ctE4>, diakses pada 4 Agustus 2017.

Daniel de Fretes, S.Sn., M.Sn. lahir di Jayapura, 16 Januari 1984. Menyelesaikan studi sarjana musik di Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta pada tahun 2008 dan studi magister pengkajian musik di Pascasarjana ISI Yogyakarta pada tahun 2017. Pernah mengajar di Program Studi Sendratasik, FSD, UNM Makassar pada tahun 2012-2014 dan Program Studi Musik Gerejawi, STTI Harvest Tangerang pada tahun 2017-2019. Saat ini sebagai staf pengajar di Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta.

C. Tata Kelola Budaya

Husen Hendriyana

FSRD, Institut Seni Budaya Indonesia, Bandung

E-mail: husenkriyadesain@gmail.com

I Nyoman Darma Putra

Pusat Unggulan Pariwisata Universitas Udayana, Bali

E-mail: darmaputra@unud.ac.id

Yan Yan Sunarya

FSRD, Institut Teknologi Bandung

E-mail: yanyansunar@gmail.com

EKODESAIN DAN EKOWISATA: DESAIN KURIKULUM PELATIHAN KERAJINAN RAMAH LINGKUNGAN UNTUK Mendukung Pembangunan PARIWISATA BERKELANJUTAN DI INDONESIA

ABSTRAK

Industri kerajinan memiliki hubungan yang resiprokal dengan industri pariwisata. Bagi industri kerajinan, sektor pariwisata merupakan ruang pasar yang bisa menyerap hasil karya pengrajin, sedangkan industri pariwisata memerlukan barang kerajinan khas dan unik seperti souvenir, hiasan kamar penginapan, perlengkapan sandal kamar hotel, dan alas piring-cangkir di meja restoran untuk memberikan pelayanan prima demi kepuasan wisatawan. Hubungan simbiosis mutualistis ini perlu dijaga kesinambungannya demi mewujudkan industri kerajinan dan industri pariwisata yang berkelanjutan. Banyak seminar, pelatihan, atau lokakarya dilaksanakan untuk mengembangkan industri kreatif dalam kaitannya dengan pariwisata, tetapi masih banyak yang kurang berhasil efektif. Oleh karena itu, riset ini berupaya mengevaluasi dan merumuskan kembali apa yang menjadi kekurangan sebelumnya dengan merancang desain kurikulum untuk program pelatihan ekodesain dan ekowisata yang efektif dilaksanakan dengan mengombinasikan potensi berbagai *stakeholder* yang memiliki tupoksi di kedua bidang. Kurikulum pelatihan disusun dengan mengombinasikan bahan teoretik dan pengalaman empirik yang selama satu dekade (2009-2019) menjadi narasumber di berbagai seminar dan pelatihan kerajinan di beberapa

penyelenggara lembaga pemerintah daerah seperti Dinas Pariwisata/Ekraf, Dinas Perdagangan/Perindustrian, Dinas Sosial, Pemberdayaan Wanita, dan Koperasi/UMKM, atau Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda). Metode yang digunakan adalah deskripsi analitis, dengan strategi pendekatan *Participation Action Research*. Adapun hasil yang disampaikan dari artikel ini berupa *Grand Design* Konsep Kurikulum dan *Roadmap* Pelatihan dan *Workshop* Kerajinan Daerah untuk mendukung pembangunan industri kreatif dengan produk dan desain yang ramah lingkungan serta pembangunan pariwisata yang berkelanjutan.

Kata kunci: ekodesain, ekowisata, kerajinan daerah, kurikulum pelatihan dan lokakarya, pembangunan berkelanjutan

Pendahuluan

Penelitian terapan dan pengabdian kepada masyarakat tentang ekodesain dan ekowisata telah banyak dilakukan banyak pihak, tetapi topik dan isu itu tidak akan surut dan berhenti, mengingat relevansinya dengan perkembangan kehidupan sosial budaya, seni dan teknologi, serta ekonomi kreatif yang dapat membantu perkembangan pelaku UMKM yang berdampak pada peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat daerah, seperti penelitian yang dilakukan Wardhanie (2018) dan Suci (2017). Kegiatan seminar dan lokakarya tentang IKM/UMKM pun terus dilakukan karena sektor UMKM menempati peran tertinggi dalam pembangunan ekonomi kerakyatan di Indonesia baik di subsektor produksi, manajemen, maupun *entrepreneurial marketing* (Sarma, 2020) dan (Mukti, 2020).

Berdasarkan data dari Kementerian Koperasi dan UMKM (2018) bahwa sekitar 97% dari sektor UMKM di Indonesia telah banyak berkontribusi dalam membuka lapangan kerja. Seperti dipaparkan pada tabel 1.

Tabel 1 Gambaran Peran UMKM di Indonesia

	Unit Usaha/ Perusahaan		Menyerap Orang sebagai Tenaga Kerja		Jumlah UMKM
	Jumlah	%	Jumlah	%	
Usaha Mikro	63.350.222	98,68	107.376.540	89,04	64.194.057 unit (99,99%)
Usaha Kecil	783.132	1,22	5.831.256	4,84	
Usaha Menengah	60.702	0,09	3.770.835	3,13	116.978.631 (97%)
Usaha Besar	5.550	0,01	3.619.507	3,00	5.550 unit (001%) 3.619.507 (3%)

Sumber: Kementerian Koperasi dan UMKM 2018

Penelitian industri kreatif penunjang pariwisata pada umumnya dan penelitian berbasis ekowisata berbasis kawasan yang mengangkat potensi lingkungan alam setempat, memang sudah lama menjadi perhatian penebang destinasi wisata, dan telah banyak dilakukan orang-orang sebelumnya, seperti dicontohkan oleh Mistiani dkk. (2018), Huang (2013), Yuan dkk. (2017), Siswanto dkk. (2015), Sari (2008), Schianetz dkk. (2008), Holleran, (2008), dan Hwang dkk. (2005). Namun, isu dan topik penelitian ini penting dan menarik untuk diangkat kembali karena daerah Kabupaten Pangandaran memiliki potensi tanaman pandan yang tumbuh luas di wilayah pesisir, seperti halnya potensi pandan di Orissa India (Panda dkk. 2009), di Tahiti (Stone, 1988), di Fiji (Ash, 1987), dan di Malaysia (Azahana dkk., 2015).

Begitu pun hal ini dijalani penulis secara empirik dalam keterlibatan sebagai narasumber di berbagai kegiatan, antara lain (1) FGD Peningkatan Kualitas Tata Ruang Kawasan Ekonomi Kreatif Berbasis Kerajinan Tradisional dari Dirjen Tata Ruang Kementerian Agraria dan Tata Ruang/Badan Pertanahan Nasional; (2) Indonesia Kriya Festival 2019: *Craft for Sustainable Living* dengan sub: Narasi Kebudayaan Nusantara sebagai Modal Budaya dalam Penguatan Branding Produk Kriya Indonesia dari BEKRAF dan ISI Yogyakarta; (3) Lokakarya Ekoindustri Cinderamata Wisata Taman Laut, "Pengembangan Kreativitas dan Diversifikasi Produk Kerajinan Ramah Lingkungan" dari Simlitabmas Ristekdikti, UPI, ISBI Bandung dan Desa Pananjung Pangandaran; (4) Pelatihan Industri Kreatif Seni Pendukung Pariwisata melalui Pemanfaatan Potensi Sumber Alam Pandan Berduri dari Bidang Ekonomi Kreatif, Disbudpar Kab. Pangandaran; serta (5) FGD Perumusan Produk Unggulan Industri Kreatif Produk Kriya Anyaman Pandan untuk mendukung Pariwisata di Kabupaten Pangandaran dari Bidang Ekonomi Kreatif, Disbudpar Kabupaten Pangandaran.

Penentuan lokasi (objek riset) di Kabupaten Pangandaran ini disebabkan terdapat 393 penginapan yang terdiri dari hotel dan pondok wisata (Disparbud, 2019). Hotel ini memiliki perhimpunan, yakni PHRI dan menjadi Mitra Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pangandaran. Melalui kedua mitra PHRI dan Disparbud ini dapat menjadi jalan kebijakan sistem pasar dari hasil produk-produk perajin masyarakat setempat. Produk kriya pandan harus menyesuaikan dengan kebutuhan wisatawan serta kebutuhan hotel di lingkungan Kabupaten Pangandaran.

Tabel 2 Rekap Jumlah Hotel di Kabupaten Pangandaran (2019)

No	Klasifikasi Penginapan	Jumlah
1	Hotel Berbintang yang sudah disertifikasi	9
2	Hotel Non-berbintang yang sudah disertifikasi	9
3	Hotel yang belum disertifikasi	244
4	Pondok Wisata yang sudah disertifikasi	1
5	Pondok Wisata yang belum disertifikasi	130
Jumlah Total		393

Sumber: data PAD Kabupaten Pangandaran 2018.

Industri kerajinan memiliki hubungan yang resiprokal dengan industri pariwisata. Bagi industri kerajinan, sektor pariwisata merupakan ruang pasar yang bisa menyerap hasil karya perajin. Sementara itu, industri pariwisata memerlukan barang kerajinan khas dan unik seperti suvenir, hiasan kamar penginapan, perlengkapan sandal kamar hotel, cermin, lampu kamar, dan alas piring-cangkir di meja restoran untuk memberikan pelayanan prima demi kepuasan wisatawan. Hubungan simbiosis mutualistis ini perlu dijaga kesinambungannya demi mewujudkan industri kerajinan dan industri pariwisata yang berkelanjutan.

Walaupun akhir-akhir ini semakin banyak diselenggarakan seminar, pelatihan, atau lokakarya guna mengembangkan industri kreatif dalam kaitannya dengan pariwisata, masih dapat dihitung beberapa kegiatan saja yang berdampak nyata hasilnya. Dengan demikian, dalam penelitian ini mencatat permasalahan yang terangkum oleh peneliti selama keterlibatannya sebagai narasumber seminar, FGD, pelatihan, lokakarya, dan *workshop* tentang UMKM kerajinan daerah selama satu dekade 2009-2019, antara lain:

- a. Ada kalanya proposal kegiatan yang disetujui dalam anggaran tahun kegiatan, ada pada kebijakan penyelenggara yang berbeda masa jabatannya, dengan kata lain proposal program kegiatan merupakan warisan dari pejabat sebelumnya.
- b. Program kegiatan yang berstatus warisan pejabat sebelumnya, tidak mewariskan pula *grand design* atau naskah akademik khusus bidang dan program terkait. Artinya kurikulum dan atau *road map* khusus kegiatan pelatihan UMKM belum pernah dijumpai dan dipadatkan.
- c. Setiap pelaksanaan kegiatan, pihak penyelenggara masih banyak yang tidak memiliki data peserta pelatihan dan seminar berdasarkan minat dan keprofesian yang dimiliki, dengan kata lain, bahwa instansi/lembaga

pemerintah dimaksud tidak memiliki bank data kelompok perajin, IKM, UKM, dan UMKM yang akurat.

- d. Berdasarkan kumpulan catatan keluhan peserta pelatihan dari berbagai daerah, dan berbagai kegiatan pelatihan, mayoritas memiliki keluhan yang relatif sama, yaitu:
- 1) Peserta pelatihan UMKM disamaratakan status dan tingkat pengetahuannya, baik antara perajin maupun pelaku UMKM pemula dengan perajin atau pelaku UMKM tingkat mahir, artinya setiap personal tidak teridentifikasi dengan baik berdasarkan tingkat pengetahuan dan pengalamannya, serta tidak diposisikan sesuai tingkat pengetahuan dan pengalamannya itu ketika dalam pelaksanaan pelatihan/seminar/lokakarya/*workshop*.
 - 2) Data peserta yang terhimpun di pihak penyelenggara terkesan bersifat tidak *ter-update* sesuai perkembangan di lapangan. Oleh karena itu, banyak peserta yang setiap tahunnya mengikuti kegiatan pelatihan dimaksud mendapatkan materi, topik, dan isu yang relatif sama sehingga tidak mengalami penambahan ilmu dan pengetahuan secara signifikan demi pengembangan kariernya di IKM/UMKM yang ditekuni. Peserta kategori ini tidak mendapatkan pengetahuan dan ilmu yang sesuai dengan jenjang yang sedang mereka butuhkan. Dari pengalaman peserta yang sering mengikuti pelatihan itu, sering membuat hangat dan ramai suasana dengan 'curhatan', *unek-unek*, kritikan dengan berbagai tuntutan kepada penyelenggara (instansi/lembaga pemerintah daerah). Kasus-kasus seperti ini tidak bisa disalahkan begitu saja, tetapi penyelenggara semestinya tanggap dan sigap dalam melakukan langkah-langkah pemecahan masalahnya. Hampir di seluruh kegiatan yang pernah diikuti sebagai narasumber, pejabat yang memiliki kewenangan atas otoritas kebijakan kegiatan itu hampir selalu tidak berada di tempat (meninggalkan ruangan acara kegiatan). Pesan yang bersifat kritikan dan usulan dari para peserta walaupun telah disampaikan melalui notulensi berita acara hasil kegiatan, tetapi belum terakomodasi dengan baik.
 - 3) Topik, isu, dan materi yang disampaikan dalam kegiatan pelatihan itu relatif sama pada setiap tahunnya. Tidak ada klasterisasi bentuk kegiatan pelatihan sesuai unsur-unsur yang ada pada jenjang tata kelola atau manajemen produksi serta pemasaran unit UMKM. Artinya, tidak ada klasterisasi bentuk kegiatan pelatihan sesuai kebutuhan langsung dari kelompok pesertanya.

Berdasarkan ihwal tersebut, dapat dikerucutkan bahwa instansi/lembaga pemerintah daerah penyelenggara pelatihan mempunyai permasalahan, di antaranya: (1) Belum memiliki desain kurikulum pelatihan dan *roadmap* program industri kreatif UMKM yang dirancang secara jelas; (2) Masih bersifat ego sektoral dalam mengimplementasikan kebijakan kepemimpinan pengelolaan program kegiatan, yang mestinya bisa dilakukan melalui *Forum Group Discussion* dengan melibatkan para ahli di bidangnya yang berada di luar instansi/lembaga seperti akademisi, pelaku bisnis, tim riset, komunitas, dan media; (3) Kegiatan dilangsungkan berbasis alokasi dana bukan berbasis tujuan, artinya paradigma yang dipakai dalam pelaksanaan kegiatan terkesan lebih berfokus pada pendanaan daripada berfokus pada sasaran dan capaian luaran yang menjadi tujuannya; dan (4) pola implementasi kegiatan lebih cenderung pada pola kepemimpinan dan 'kekuasaan' dari pada pola-pola kemitraan.

Dari pokok permasalahan itu, tulisan ini bermaksud memaparkan satu model desain kurikulum program pelatihan ekodesain dan ekowisata dengan objek pemanfaatan lahan pandan (*pandanus tectorius*) untuk produk kerajinan yang mendukung pariwisata berbasis kawasan. Sasarannya bukan untuk masyarakat pada era kondisi PSBB dan atau *lock down* akibat wabah pandemik Covid-19.

Teori Rujukan

Teori yang dijadikan dasar rujukan dalam kegiatan penelitian terapan berbasis pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan dua pendekatan teori *Hexa Helix* dan *Participation Action Research* (PAR), yaitu:

1. *Hexa Helix: 'ABCGMT' (Academic, Business, Community, Government, Mass Media dan Tourist)* (Putra, 2018), dengan penjelasan sebagai berikut.

Academic, dalam konteks ini memiliki peran: (1) menyediakan SDM industri kreatif kriya dan pariwisata sesuai *societal need, industrial/business needs*; (2) melaksanakan litbang industri kreatif seni kriya dan kepariwisataan; dan (3) melakukan pendampingan pada komunitas industri kreatif/*home industry* seni kriya, dan *start up* bisnis seni kriya yang menunjang kepariwisataan.

Business, berperan pada: (1) pencipta pasar, jasa, serta lapangan pekerjaan, (2) membentuk komunitas dan *entrepreneur* pariwisata; dan (3) menjadi 'bapak angkat' kelompok petani dan perajin kriya pandan.

Community, memiliki peran dalam hal: (1) perencanaan, pengelolaan, pengambilan keputusan dan evaluasi pembangunan industri kreatif seni

kriya dan pariwisata; (2) menggali dan melestarikan kepariwisataan dengan mengembangkan budaya lokal dan lingkungan; (3) menjalin jejaring komunikasi, manajemen, dan inovasi sesuai fasilitas zamannya; dan (4) penggerak motivasi industri kreatif seni kriya penunjang kepariwisataan.

Government, dalam hal ini pemerintah setempat yang ada hubungannya dengan objek juga berperan, yaitu: (1) membuat kebijakan dan regulasi terkait industri kreatif seni, kepariwisataan berbasis kawasan; (2) sebagai fasilitator dalam pengembangan industri kreatif kriya kepariwisataan; (3) menciptakan iklim yang kondusif untuk perkembangan usaha produk kriya dan pariwisata; (4) memelihara dan melestarikan aset daerah/nasional yang menjadi daya tarik pemanfaatan bahan baku produk ekodesain dan ekowisata; (5) mengembangkan dan melindungi UMKM bidang seni, desain, kriya, dan pariwisata; dan (6) mendorong PMA dan PMDM di bidang industri kreatif seni dan kepariwisataan.

Mass Media, berperan: (1) menyediakan informasi industri kreatif seni kriya dan kepariwisataan berbasis kawasan; (2) melaksanakan promosi industri kreatif seni dan pariwisata sesuai pasca era industri 4.0; (3) melaksanakan mekanisme *check and balance* antar *actor/stakeholder* dalam aktivitas kriya dan pariwisata; dan (4) memfasilitasi media pengembangan *entrepreneurial marketing* (daring).

Tourists, dalam pelaksanaan riset, turis tidak terlibat dalam tim atau mitra riset namun dalam sistem Hexa Helix di lapangan berperan langsung dan tidak langsung, yaitu: (1) menjadi *buyer* produk-produk hasil UMKM masyarakat, atau komunitas perajin setempat; (2) menjadi apresiator/penonton yang membangun; dan (3) memberikan saran positif kepada pihak terkait berkaitan dengan peningkatan kualitas produk dan hal positif lainnya.

2. Pendekatan *Participatory Action Research* (PAR)

Penelitian PAR adalah sebuah metodologi yang dirancang menjadi sistem pengganti dalam memproduksi ilmu pengetahuan berbasiskan peran masyarakat, aplikasinya sebagai penyusun agenda, pelaku dalam proses pengumpulan data, dan pengontrol pemanfaatan hasil-hasil penelitian menurut Tandon (1989) (Reason, 2009:424).

Pendekatan partisipatif itu merangkum pemikiran holistik dan sistemik yang terpusat pada gagasan 'partisipasi' dan 'keterlibatan' sebagai strategi utamanya (Bateson, 1972; Maturana & Verela 1986; Skolimowski, 1992 dikutip Reason, 2009).

Perspektif ini memandang manusia sebagai makhluk yang bersama-sama ikut menciptakan realitasnya melalui proses partisipasi; baik melalui pengalaman, imajinasi, intuisi, gagasan, maupun tindakan keseharian (Heron dalam Reason, 2009).

Merujuk pada peran partisipasi masyarakat dalam keterlibatan proses penelitian, model penelitian ini melibatkan mitra peneliti (*co-researchers*) dan mitra pelaku (*co-subject*). Di dalam model penelitian ini ada empat aspek pengetahuan yang didapat, yakni: (1) *experiential knowledge*; (2) *practical knowledge*; (3) *presentation knowledge*; dan 4) *proportional knowledge* (Heron dalam Reason, 2009:419).

Metode Penelitian

Objek penelitian di sini adalah kawasan lahan pandan dan produk kerajinan pandan (*pandanus tectorius*) dengan melibatkan mitra peneliti (*co-researchers*), yang terdiri atas: Dinas Pariwisata/Ekraf, Dinas Perdagangan/Perindustrian, Dinas Sosial, Pemberdayaan Wanita, dan Koperasi/UMKM, Dewan Kerajinan Nasional Daerah, Pemerintah Desa; dengan mitra pelaku (*co-subject*) terdiri dari Komunitas Petani dan perajin pandan, Kelompok Wanita Tani, Bumdes, Karang Taruna Tingkat Desa Ciparanti.

Tahapan operasional dari metode penelitian ini meliputi: (1) survei lapangan, riset awal dengan mengidentifikasi potensi kawasan pandan pantai (*pandanus tectorius*); (2) konsolidasi dan koordinasi dengan *co-researcher*, untuk mendapatkan perizinan, data lapangan yang terhimpun di dinas, dan berbagai masukan strategis; (3) FGD, perumusan program dari hal yang global hingga yang khusus, baik dalam skala waktu jangka panjang 10 tahun maupun subkegiatan tahunan; (4) perumusan naskah akademik, kurikulum pelatihan industri kreatif UMKM dan *road map* program pelatihan; dan (5) penjabaran dan perincian kegiatan dari hasil kegiatan tahap keempat.

Hasil dan Pembahasan

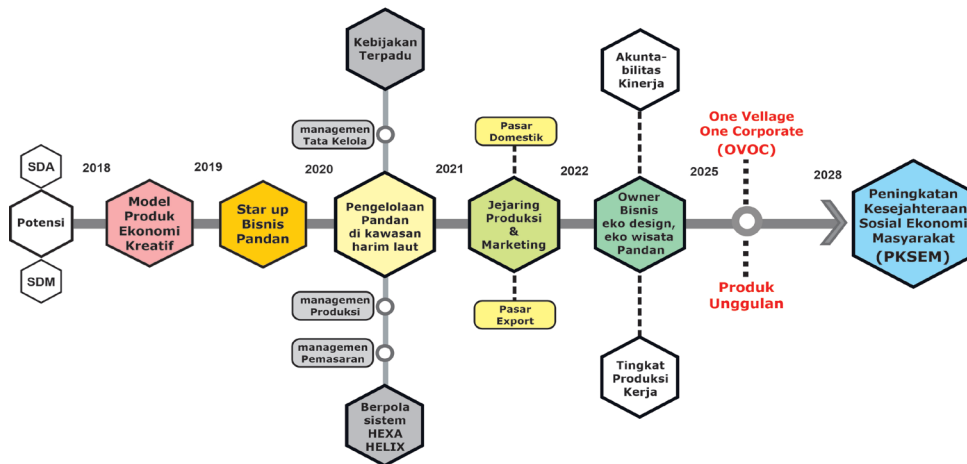
Berdasarkan hasil ringkasan proses pelaksanaan sesuai tahapan pada metode, dapat disampaikan gambaran singkat, bahwa di sini diupayakan dalam merancang desain kurikulum untuk program pelatihan ekodesain dan ekowisata yang efektif dengan mengombinasikan potensi berbagai *stakeholder* yang memiliki tupoksi di kedua bidang. Kurikulum pelatihan disusun dengan mengombinasikan bahan teoritik dan pengalaman empirik yang diacu selama satu dekade (2009-2019) menjadi narasumber di berbagai seminar, pelatihan kerajinan di beberapa penyelenggara lembaga pemerintah daerah seperti Dinas Pariwisata/Ekraf, Dinas Perdagangan/Perindustrian, Dinas Sosial, Pemberdayaan Wanita, dan Koperasi/UMKM, atau Dewan Kerajinan Nasional Daerah.

Hasil yang disampaikan berupa contoh model Konsep Kurikulum dan *Roadmap* Pelatihan dan *Workshop* Kerajinan Daerah untuk mendukung dalam memastikan pembangunan industri kreatif produk kriya dan desain produk yang ramah lingkungan serta pembangunan pariwisata yang berkelanjutan.

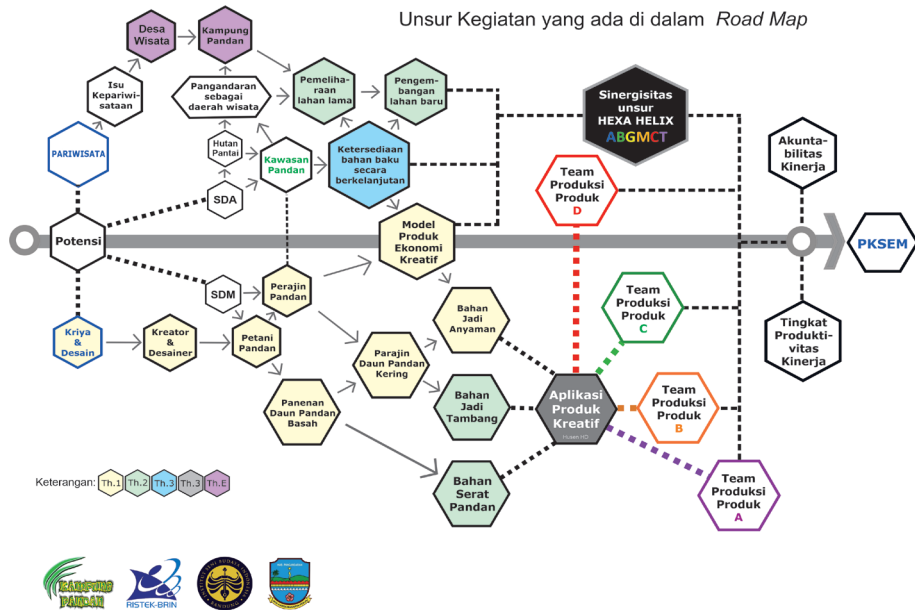
Dari tiga kategori jenis kegiatan yang dilakukan selama ini, bahwa mayoritas setiap kegiatan yang diselenggarakan oleh instansi terkait sepertinya tidak memiliki kurikulum dan *roadmap* kegiatan yang jelas dan berkelanjutan. Beberapa program kegiatan pada dasarnya memiliki visi-misi dan tujuan yang sangat baik dan mulia, karena setiap kegiatan yang dilakukan oleh instansi/lembaga pemerintah kedinasan tersebut, tentu saja berdasarkan usulan proposal kegiatan yang disusun sedemikian meyakinkan sehingga dapat disetujui sebagai program kegiatan, baik itu kegiatan temporal maupun rutin tahunan di instansi/lembaganya.

Berikut disampaikan contoh model *Road map* kegiatan pelatihan terkait dengan industri kreatif kriya pandan di wilayah Kabupaten Pangandaran.

Road Map dalam jangka waktu 10 Tahun

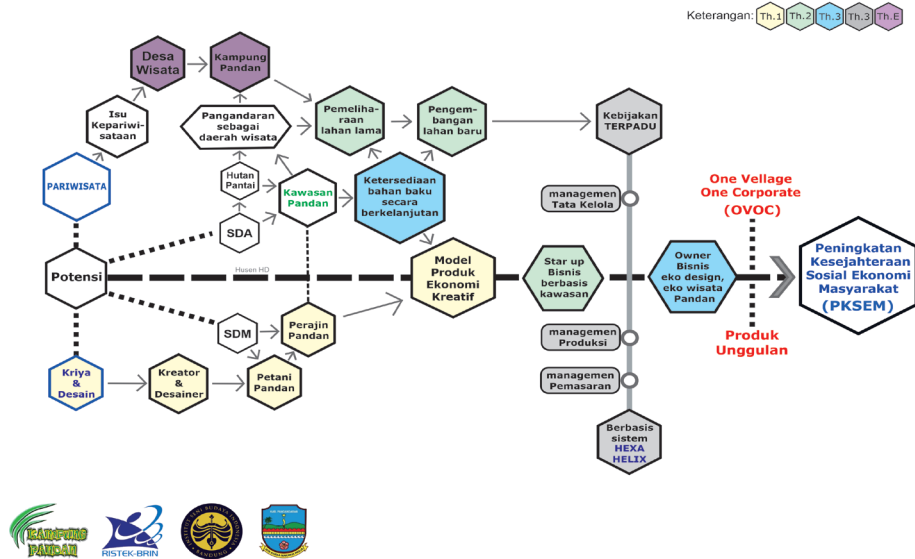


Gambar 1 *Roap Map* 10 tahun Program Pelatihan Kerajinan Pandan



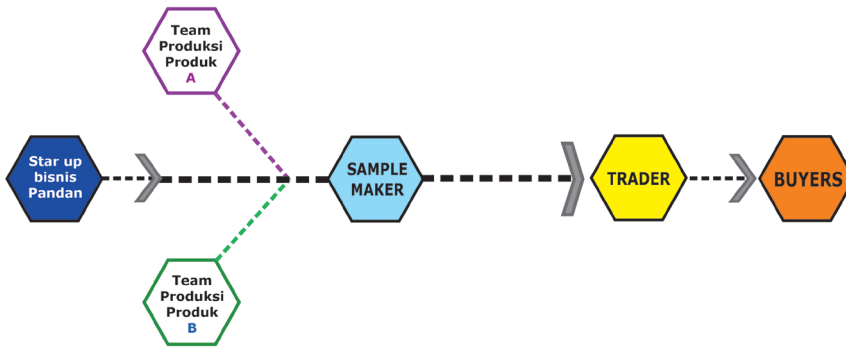
Gambar 2 Elemen Kegiatan dalam Roap Map

Posisi Pelaksanaan Tata Kelola yang ada di dalam Road Map



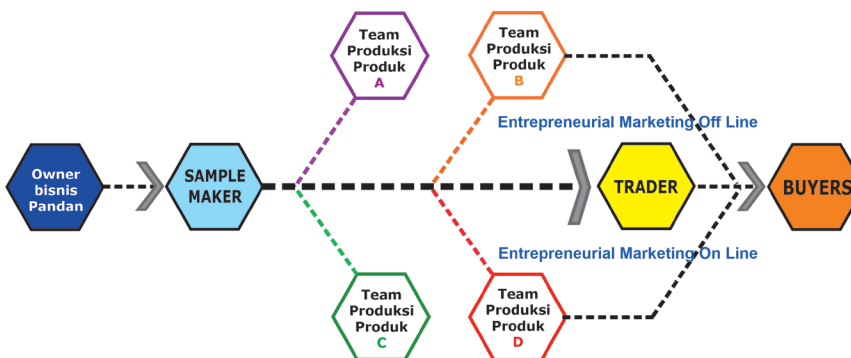
Gambar 3 Elemen Kegiatan Tata Kelola

Tahun 2 : STAR UP - jejaring peluang pasar melalui trader



Gambar 4 Elemen Kegiatan Jejaring *Start up*

Tahun 3 : jejaring & tata kelola (managemen produksi & marketing)



Gambar 5 Elemen Kegiatan Jejaring Tata Kelola Marketing (Domestik/Ekspor)

Simpulan

Penelitian terapan industri kreatif kriya pandan, pada prinsipnya tidak harus bermuara pada hilirisasi hasil ekonomi, melainkan pada penguatan pengetahuan, keterampilan, serta penyadaran sosial ekodesain dan atau internalisasi nilai-nilai sosial-budaya masyarakatnya. Artinya, luaran hasil penelitian fokus pada seni budaya, sosial humaniora itu tidak hanya pada satu bidang sasaran penguatan nilai ekonomi dan bisnis praktis. Otokritik ini memberikan rekomendasi riset-riset selanjutnya yang berhubungan dengan nilai tambah ilmu pengetahuan, dampak sosial, ekonomi produk, dan identitas budaya bangsa, serta kebijakan publik tata kelola kawasan pandan di Kabupaten Pangandaran. Kekuatan kelangsungan hidup masyarakat diperkuat dengan adanya kesiapan mental, sikap dan kebersahajaan seorang individu maupun komunitas dalam menghadapi persoalan, baik itu yang berhubungan dengan sumber daya manusia, sumber daya alam, dan lingkungannya.

Referensi

- Ash, J. (1987). "Demography, Dispersal and Production of *Pandanus Tectorius* (Pandanaceae) in Fiji". *Australian Journal of Botany*, 35(3): 313-330. Doi: 10.1071/BT9870313.
- Azahana, A., Wickneswari, R., Noraini, T., Nordahlia, A.S., Solihani, N.S., & Nurnida, M.K. 2015. "Notes on *Pandanus atropurpureus* Griff and *Pandanus tectorius* Parkinson in Peninsular Malaysia" dalam *AIP Conference Proceedings*. Vol 1678. Published Online: 25 September 2015. Doi: 10.1063/1.4931208.
- Darma Putra, I Nyoman. 2018. "Workshop Destinasi Pariwisata Budaya di Bali", Kementerian Pariwisata, Sanur, Bali, 15 Mei
- Disparbud. Pangandaran. 2019 "Data PAD Kabupaten Pangandaran" tentang fasilitas pariwisata: hotel dan pondok wisata.
- Holleran, J.N. 2008. "Sustainability in Tourism Destinations: Exploring the Boundaries of Eco-efficiency and Green Communications". *Journal of Hospitality and Leisure Marketing*, Volume 17, Issue 3-4: 373-394. Doi: 10.1080/10507050801985104.
- Huang, M.H. 2013. "The Mechanics of Managing the Cultural and Creative Industry Park Cultural and Creative Industry Park National Taiwan University of Art". *International Journal of Education Through Art*, Vol. 9, N.3, October: 357-368. Doi : 10.1386/eta.9.3.357_1.
- Hwang, S.N., Lee, C., & Chen, H.J. 2005. "The Relationship among Tourists Involvement, Place Attachment and Interpretation Satisfaction in Taiwan's

National Park”. *Tourism Management Journal*, Volume 26, Issue 2, April 2005,: 143-156. Doi: 10.1016/j.tourman.2003.11.006.

Kabupaten Pangandaran. 2018. “Data PAD Kabupaten Pangandaran” tentang jumlah pengunjung wisata.

Mistiani, N., Prasetyo Ardi, R., & Listyorini, H. 2018. Development Tourism Village Strategy of Samiran as a Creative Tourism Model in Central Java, *Atlantis Press : Proceedings of the 2nd International Conference on Tourism, Gastronomy, and Tourist Destination (ICTGTD 2018): Proceeding Advances in Economics, Business and Management Research*, Volume 52: 72-78. Doi: 10.2991/ictgtd-18.2018.10.

Mukti, Dwi W. 2020. “Stimulus dan Gerakan UMKM”, Virtual Guest Lecturer Series, Webinar, Fakultas Ekonomi dan Manajemen IPB, 11 Mei.

Panda, K.K., Das, A.B,& Panda, B.B. 2009. “Use and Variation of Pandanus Tectorius Parkinson along the Coastline of Orissa, India”. In *Genetic Resources and Crop Evaluation*. Volume 56: 629–637. Doi: 10.1007/s10722-008-9390-2.

Reason, Peter. 2009. “Tiga Pendekatan dalam Penelitian Partisipatif” dalam Denzin K.Norman (Ed.), *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.

Wardhanie, Ayouvi Poerna, Kartikasari, Puspita, Wulandari, Sri Hariani Eko. 2018. “Pertumbuhan Bisnis Melalui Metode O2O pada Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) di Indonesia”. *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Ekonomi Asia*, Vol.12, No 2: 76-83

Sarma, Ma'mun. 2020. “Entrepreneurial Marketing untuk Keberhasilan Pemasaran UMKM di Masa Pandemi”, Virtual Guest Lecturer Series, Webinar, Fakultas Ekonomi dan Manajemen IPB, 11 Mei

Sari, N. 2008. “Peluang Pengembangan Usaha Ekowisata Kawasan Wisata Alam Sangkima si Taman Nasional Kutai”. *Jurnal Analisis Kebijakan Kehutanan*, Vol.5. No (3): 153–164.

Schianetz, K., & Kavanagh, L. 2008. “Sustainability Indicators for Tourism Destinations: a Complex Adaptive System Approach Using System Indicator Systems”. *Journal of Sustainable Tourism*, Volume 16. No 6: 601-628. Doi: 10.2167/jost766.0.

Siswanto, A., & Moeljadi, M. 2015. “Eco-tourism Development Strategy Baluaran Nasional Park in the Regency of Situbondo, East Java, Indonesia”. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, Vol. 4. No. 4: 185-195. Doi: 10.11591/ijere.v4i4.4510.

- Stone, B.C. 1988. "Notes on the Genus Pandanus (Pandanaceae) in Tahiti". *Botanical Journal of the Linnean Society*, Vol. 97, Issue 1. May 1988: 33-48. Doi: 10.1111/j.1095-8339.1988.tb01685.x.
- Suci, Yuli Rahmini. 2017. "Perkembangan UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) di Indonesia". *Jurnal Ilmiah Cano Ekonomos*, Vol 6, No.1: 51-58.
- Yuan, J., & Liu, Y. 2017. Research on Tourism Development of Cultural and Creative Industry Park Base on the Network Text Analysis : AA Case Study of Dafen oil Painting Village in Shenzhen. In *2017 3rd International Conference on Information Management, ICIM 2017*, 21-23 April. Chengdu, China. *Proceeding* (pp.37-41). Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc. Doi: 10.1109/informan.2017.7950343.
-

Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds. lahir di Pangandaran 10 Maret 1972. Menempuh studi S-1 di ISI Yogyakarta (1991-1997, S-2 di FSRD, ITB, dan lulus (2005-2007) dengan predikat *Cum Laude*, dan tahun 2016 lulus S-3 bidang Keilmuan Seni Rupa dan Desain di FSRD, ITB dengan predikat *Cum Laude*. Sejak tahun 1998 diterima sebagai dosen PNS di Jurusan Seni Rupa, STSI Bandung (sekarang Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung). Selain mengajar, aktif menjadi pengelola jurnal ilmiah seni budaya PANGGUNG, mitra bebestari, *editorial board*, dan *reviewer* di beberapa jurnal ilmiah nasional. Menjadi asesor ARJUNA dan *reviewer* riset bersertifikat KAN, Quantum, dan HRM International. Aktif menjadi penulis buku, peneliti, narasumber, pelatihan, dan workshop kerajinan daerah. Berpengalaman dalam berbagai jabatan di ISBI Bandung.

Prof. I Nyoman Darma Putra, Ph.D., M.Litt. adalah guru besar Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana. Menyelesaikan S-1 di Prodi Sastra Indonesia, Unud, S-2 di University of Sydney, dan S-3 di University of Queensland. Tahun 2014-2018, menjadi Ketua Prodi S-2 Kajian Pariwisata Unud. Anggota peneliti di Pusat Unggulan Pariwisata Universitas Udayana ini telah menerbitkan beberapa buku seperti *Tourism Development and Terrorism in Bali* (bersama Michael Hitchcock, 2007), *A Literary Mirror: Balinese Reflections on Modernity and Identity in the Twentieth Century* (KITLV/Brill 2011), dan *Wisata Kuliner: Atribut Baru Destinasi Ubud* (2016, bersama Diah Sastri Pitanatri). Juga, menulis buku biografi tokoh-tokoh pariwisata Bali. Sejak 2011-sekarang, menjadi pemimpin redaksi *Jurnal Kajian Bali* (terakreditasi Sinta-2).

Dr. Yan Yan Sunarya, S.Sn., M.Sn. adalah dosen, peneliti, penulis, kurator kriya/batik, serta *reviewer* jurnal nasional dan internasional dari FSRD, ITB. Ketua Program Studi S-3 Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, ITB. Master Penguji Bidang Mematik. External Examiner Tesis Ph.D Student Universiti Teknologi Mara Malaysia. Aktif menulis buku yang disusun sendiri, *chapter*, dan bersama.

Feby Triadi

Pendidikan Antropologi, Universitas Negeri Makassar

E-mail: triadifebi@gmail.com

Khairil Anwar

Kajian Budaya dan Media, Universitas Gadjah Mada

E-mail: imajikuisland@gmail.com

Shinta Febriany

Televisi dan Film, Institut Seni Budaya Indonesia Sulawesi Selatan

E-mail: shinta.febriany@gmail.com

Sri Gusty

Rekayasa Infrastruktur dan Lingkungan, Universitas Fajar

E-mail: srigusty@ymail.com

BISSU IN HUMANITY AGENDA; PENYINTAS ATAS PERBEDAAN PERILAKU, BUDAYA HINGGA AGAMA

ABSTRAK

Persoalan kemanusiaan, budaya, hingga agama seyogianya merupakan sejarah yang berulang dan kerap kali tidak terselesaikan. Seperti dengan kelompok *bissu* di masyarakat Bugis yang mendalami segudang perkara itu, di tengah doktrin agama yang kuat serta tergerusnya budaya lokal dan keterbatasan pengetahuan hak asasi manusia, masyarakat Bugis menggunakan pendekatan seni tetap bisa menemukan ruang di antara perbedaan yang ada. Tulisan ini akan mengulas pergulatan antara masyarakat Bugis dan *bissu* yang dipercaya sebagai titisan dewa, lantaran membawa dua identitas seksual dalam satu tubuh. Dalam konteks Islam sebagai agama mayoritas masyarakat Bugis, perilaku *bissu* merupakan sesuatu yang “menyimpang”. Kendati begitu, tidak menjadikan masyarakat Bugis bertikai dan menentang keberadaan *bissu* dalam tatanan masyarakat Bugis sehingga sangat cocok menyandingkan *bissu* untuk merangkai persoalan kemanusiaan, budaya, seni, hingga agama dalam satu sudut pemecahan masalah kebangsaan. Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan sebagai ruang tinggal kebanyakan *bissu*. Menggunakan pendekatan ala Spradley (1980), yaitu melakukan observasi-partisipasi, wawancara mendalam

dan pembacaan dokumen sejarah secara bertahap. Data yang didapatkan akan diperdalam dengan melakukan analisis domain, taksonomi, komponensial, serta pemunculan tema-tema kultural dan menulis catatan etnografi (Spradley, 1980). Penelitian ini menemukan jika warga Bugis melalui desain kesenian, selalu menempatkan nilai kemanusiaan baik dalam konteks agama maupun kebudayaan sehingga mendudukan *bissu* seperti manusia lainnya yang berhak atas keyakinan dan identitas seksual mereka. Sekat-sekat yang ada antara agama, kebudayaan, dan kemanusiaan menjadi cair dan mampu dijalankan bersama tanpa saling singgung bahkan saling menopang satu sama lain. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi terbentuknya masyarakat madani di Indonesia.

Kata kunci: *bissu*, kemanusiaan, seni, budaya dan agama.

Pendahuluan

Kelompok *bissu* merupakan penyintas yang mengalami pergulatan antara budaya dan agama. *Bissu* tercatat sebagai gender kelima dalam Sureq I Lagaligo menempati posisi yang tinggi dalam struktur sosial masyarakat Bugis. Namun, di dalam catatan sejarah, *bissu* pernah mengalami tindakan represif oleh segerombolan orang yang mendaku sebagai penganut agama tertentu. Tepatnya di antara tahun 1950–1965, gerombolan gerilyawan (*gurilla*) yang dimotori oleh Kahar Muzakkar melakukan gerakan yang disebut sebagai gerakan pemurnian Islam (operasi *toba*) terhadap penganut kepercayaan *attoriolong* ini. Tidak sedikit dari *bissu* tersebut yang merengas nyawa akibat gerakan yang dikenal dengan istilah DI/TII (Darul Islam/ Tentara Islam Indonesia) ini. Sebagian lainnya dipaksa untuk menjadi laki-laki karena dianggap melanggar norma agama Islam.

Kendati begitu, *bissu* yang tetap memegang teguh ajaran nenek moyang dan kepercayaan lokal tetap kokoh mempertahankan apa yang dipercayainya. *Bissu* pun akhirnya bisa melewati masa kelam tersebut. Namun, pada masa Orde Baru *bissu* juga mengalami tindakan represif secara masif karena dituduh sebagai bagian dari kelompok komunis. Tidak terkecuali *arajang* sebagai rumah adat bugis yang diganggu oleh sekelompok ormas pemuda pada masa itu (Latief, 2004).

Pergolakan budaya dan agama yang terjadi terhadap *bissu* mengharuskannya mampu bernegosiasi dengan situasi yang ada untuk mempertahankan nilai-nilai yang dianutnya. Alhasil, agama Islam yang masuk ke Sulawesi Selatan sejak abad ke-16 diadaptasikan pada bentuk-bentuk ritual yang dilakukan oleh *bissu*. Di dalam konsep kepercayaan masyarakat Pangkep wilayah sejumlah *bissu* bermukim, Islam selalu disangkutkan dengan kekuatan leluhur disebut *dewata*, yang

merupakan bagian dari kepercayaan Hindu-Budha. Praktik-praktik upacara penyembahan pada *arajang* menggunakan mantra yang diselipkan dengan ayat-ayat Al-Quran setelah mengalami negosiasi dengan Islam.

Hingga saat ini, di dalam masyarakat Bugis, *bissu* tetap menjadi bagian penting. Mereka seringkali melakukan tarian sebagai bagian dari ritual. Tari *maggiri*, begitu mereka menyebutnya, dipertontonkan ketika para petani ingin menanam benih ke sawah, yang rutin dilakukan pada bulan November. Selain itu, tarian *maggiri* tidak hanya dilakukan pada waktu awal turun sawah, tetapi juga dilakukan ketika *bissu* berhasil menyembuhkan penyakit seseorang. Tidak ayal *bissu* tetap memegang penting dan terintegrasi di dalam masyarakat Bugis hingga saat ini.

Sebelumnya, dalam masyarakat Bugis dikenal pembagian peran dengan lima jenis tertentu *uruane* adalah laki-laki; *makkundrai* adalah perempuan, *calalai* adalah perempuan yang berperawakan sebagai laki-laki, *calabai* adalah laki-laki yang tampak berperilaku seperti perempuan, dan *bissu* adalah seorang pendeta yang mampu menghubungkan manusia dengan dua alam (Triadi, 2019a). Karena kekuatan yang mereka miliki, menjadi alasan bagi masyarakat Bugis untuk memercayai dan terus memberikan *bissu* tempat dalam kehidupannya.

Saat ini *bissu* diperhadapkan oleh dua sisi yang cukup berbeda, yakni *bissu* sebagai pelaku seni dan *bissu* sebagai pelaku kebudayaan (Triadi, 2019b). *Bissu* yang bergesekan dengan perilaku seni sangat bergesekan dengan dunia pariwisata, dalam dunia ini *bissu* diajarkan untuk bertahan hidup dari kejamnya narasi agama. Sementara itu, *bissu* yang dilihat sebagai pelaku atau penyintas akan nilai kebudayaan, selalu menjadi sumber dari sejarah, gerak dan lakon akan perilaku manusia masa kini. Artinya, *bissu* sebagai pelaku budaya selalu mendapatkan tempatnya untuk orang-orang yang terus membutuhkan jasanya. Selain itu, keberadaan mereka juga seolah dipelihara oleh para tetua adat.

Merekalah yang menjaga dan mempertahankan posisi *bissu* saat ini. Para tetua adat ini juga yang menjadikan *bissu* dikenal sebagai benteng terakhir dari pewaris nilai-nilai leluhur dalam masyarakat Bugis. Hal seperti ini bukanlah tanpa sebab yang penting, tetua adat masih selalu percaya jika *bissu* mampu menaikkan derajat mereka di mata masyarakat melalui simbol-simbol kesakralan yang diproduksi oleh *bissu*. Maka dari itu, untuk memberikan penjabaran yang lebih serius terkait asumsi ini, tulisan ini hadir dalam upaya melacak dan mendudukkan ulang peran bagi para *bissu* sebagai penyintas atas perilaku, budaya hingga agama melalui ragam sudut pandang, salah satunya yakni sudut seni.

Metodologi

Penelitian ini bercorak etnografi, melalui pendekatan yang diperkenalkan oleh Spradley (1980) dengan bertempat di Kabupaten Pangkep, Sulawesi-Selatan, yang dilakukan dalam tenggang waktu November 2019 saat prosesi *mappalili* (upacara turun sawah) dilaksanakan. Alasan untuk pemilihan lokasi ini karena dianggap bisa menggambarkan kondisi *bissu* secara umum dalam konteks Sulawesi Selatan. Walaupun sebenarnya *bissu* dapat juga ditemukan di tempat yang berbeda, seperti Bone, Soppeng, dan Wajo, ketiga tempat ini perilaku kulturalnya tidak sekompleks *bissu* yang ada di Pangkep. Hal ini juga dilatarbelakangi persoalan sejarah mengenai arajang (benda pusaka) yang mereka (*bissu* Pangkep) miliki. Itulah yang menjadi latar belakang untuk mengkaji *bissu* di Pangkep secara mendalam dan partisipatif.

Partisipatif dan juga triangulasi yang merupakan turunan dari observasi partisipatif di dalamnya terdapat teknik simak, libat cakap, yaitu peneliti tidak hanya menjadi pengamat, tetapi juga terlibat secara langsung. Adapun yang dimaksudkan di sini adalah peneliti berusaha menjadi bagian dari kehidupan para *bissu* karena dengan menggunakan metode seperti itu, beberapa data yang sifatnya paling privat bisa didapatkan dengan mementingkan profesionalisme diri sebagai seorang peneliti dalam menampilkan dan menyajikan data lapangan. Itulah mengapa, semua nama informan yang terlibat dalam penelitian ini sangat dirahasiakan atau disamarkan. Juga, termasuk dengan rekaman yang didapatkan saat melakukan penelitian akan dihapus setelah lima tahun pengambilan data (Idrus, 2019).

Adapun informan dalam penelitian ini ditetapkan dengan cara sengaja atau dipilih karena dianggap mampu memberikan pernyataan-pernyataan yang meyakinkan. Maka terpilihilah informan yang variatif dan dibagi melalui perannya di dalam masyarakat. Seperti *bissu*, tetua adat, warga yang bergesekan langsung, juga beberapa orang yang dianggap mewakili peran agamawan. Semua dari mereka tentunya mengizinkan peneliti untuk merekam segala apa yang ia ucapkan, terkecuali ketika dirinya meminta beberapa perkataannya untuk tidak dipublikasikan, maka pernyataan-pernyataan terkait konteks penelitian ini tidak akan disajikan karena hal itu merupakan bentuk privasi mereka sebagai informan.

Data yang didapatkan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian. Pertama, data primer, yaitu data utama yang didapatkan dengan cara wawancara, termasuk juga wawancara sambil lalu (tidak formal) dan foto-foto yang diizinkan. Kedua, data sekunder yang didapatkan melalui media-media daring, literatur-literatur tertulis, juga hasil diskusi dengan beberapa orang yang sebelumnya telah mengkaji dan mendalami ihwal *bissu* serta hubungannya dengan masyarakat.

Mengedepankan cara-cara untuk mendapatkan data secara observasi yang berpartisipasi, mengelompokkannya sesuai dengan tema-tema kultural. Juga, sejalan dengan konsep etnosains yang diperkenalkan oleh Ahimsa-Putra (2011) sebagai turunan dari epistemologi fenomenologi, yang memiliki paradigma etnosains. Dengan begitu, data-data yang telah dikelompokkan kemudian disajikan dengan interpretasi dari peneliti melalui kacamata penduduk asli atau emik. Dengan demikian, akan tersaji data yang kuat sesuai dengan tema-tema kultural (Ahimsa-Putra, 2011).

Hasil dan Pembahasan

Penyintas Atas Perilaku

Penyintas atas perilaku yang dilakukan oleh *bissu* bukanlah hal baru dalam tataran kehidupan mereka. Para *bissu* yang mampu bertahan dan hidup saat ini, adalah mereka yang terpilih dan juga terpanggil untuk terus melaksanakan adat atau tata cara leluhur. Untuk memperkuat tentang siapa itu *bissu*, perlu kiranya penulis hadirkan beberapa latar sejarah para *bissu*, untuk menghasilkan pandangan yang jelas mengenai mereka. Pada saat masa kolonial masih berlangsung, ditandai fungsi mereka sebagai penyambung lidah raja dengan rakyat, pengawal pribadi raja, hingga penanggung jawab bidang spiritual kerajaan, yang tentu hanya digunakan di lingkup istana. Berselang setelah itu, akrab dikenal dengan masa kejayaan para *bissu*, datanglah masa masuknya Islam di jazirah Sulawesi Selatan, pada masa itu komunitas *bissu* mengalami pergolakan yang cukup panjang, fase pertama adalah masa kejayaan Islam. Saat Islam sudah menyebar dan menjadi agama dominan, sekitar tahun 1950-an kehidupan *bissu* semakin suram, ditambah dengan munculnya gerakan kelompok DI/TII, mereka berusaha mengadakan pemurnian terhadap ajaran-ajaran Islam. Kelompok DI/TII menganggap aktivitas *bissu* sebagai hal yang menyalahi aturan agama Islam dan dikategorikan sebagai hal musyrik (Suliyati, 2018).

Kendati demikian, selain sehari-hari mereka bekerja sebagai penyedia jasa perias pengantin (*indo'botting*) dan praktik penyembuhan (*sanro*), mereka juga lekat dengan dunia perawatan bagian tubuh, seperti rambut, wajah, dan kuku, kesemuanya ada dalam satu tempat yang akrab disebut salon. Selain memiliki salon dan menyediakan jasa rias pengantin, *bissu* juga diidentifikasi atau dikenal karena memiliki hak menjaga *arajang*. Di lapangan, saat ini komunitas *bissu* dihadapkan dengan dua keadaan. Keadaan pertama, *bissu* sebagai pelaku seni dan keadaan

kedua *bissu* sebagai pelaku kebudayaan. Akibat semakin massifnya publikasi pariwisata terhadap mereka, permintaan untuk tampil dalam beberapa pagelaran seni semakin besar dan tidak tertampung. Di situlah *bissu* dikatakan sebagai pelaku seni, juga didorong karena sebuah imbalan. Baik berupa mengunjungi tempat baru untuk tampil atau hanya sekadar mendapat imbalan berupa uang.

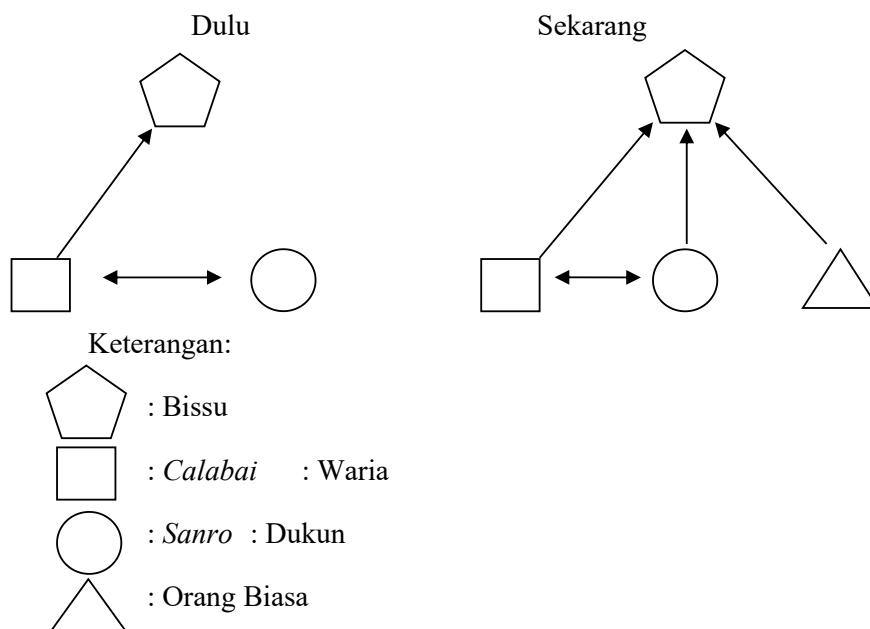
Bissu sebagai pelaku kebudayaan adalah keadaan kedua. Ada atau tidak adanya pemerintah melalui beberapa instansi terkait, upacara dan ritual mereka akan tetap dilakukan. Walaupun juga didatangi dan tidak didatangi wisatawan, ritual sebagai kepercayaan utama akan tetap terlaksana. Tentu dengan biaya ditanggung oleh beberapa warga yang masih menggunakan jasa mereka. Dengan begitu, tampil dan menghibur orang banyak menjadikan dirinya sebagai objek tontonan semata. Parahnya karena ritual yang tiap tahun dipercaya memiliki kekuatan magis, kini juga bisa dinikmati atau bahkan telah menjadi pagelaran umum yang bisa ditonton oleh siapa saja, termasuk di dalamnya para wisatawan. Namun, praktik *bissu* sebagai pendeta Bugis kuno, masih dijalankan dengan rutin tiap malam Jumat. Mereka menyalakan lilin dan membacakan rapal mantra untuk *arajang* yang mereka jaga. Perilaku mereka yang seperti ini justru luput dari gambaran berupa naskah akademik, dari akademisi saat ini.

Belakangan ini, peran *bissu* semakin terasa memudar dan hampir tidak tersentuh masyarakat luas. Bahkan hanya sebatas pagelaran untuk menarik wisatawan, tentu demi mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya. Sebagai akibat dari revitalisasi mereka, tidak jarang pagelaran mereka hanya dianggap sebagai atraksi kekebalan semata. Di sini akan dijelaskan temuan yang didapatkan di lapangan. Penulis membuat tiga golongan, orang-orang yang mampu menjadi *bissu* (lihat Gambar 1). Idealnya, dahulu *bissu* hanya diperankan dari golongan *calabai*, dan sekarang tidak cuma golongan *calabai*, tetapi sudah ada yang mampu memerankan *bissu* dalam konteks pagelarannya. Berikut golongan tiga golongan yang penulis maksud. Pertama, adalah dari golongan *calabai*, sejak awal kemunculannya golongan ini terus mempelajari, mengisi, dan memaknai segala hal tentang *bissu* untuk diteruskan dan diwariskan ke generasi berikutnya. Namun, seiring berkembangnya zaman, saat minat seorang *calabai* sudah menipis untuk memerankan *bissu*¹.

¹ Walaupun dari hasil penelitian penulis, beberapa *calabai* mengaku memiliki keturunan *bissu*, mereka masih takut untuk menjadi *bissu*. Asumsi ini sebenarnya mereka lakukan untuk melegalkan tabiat mereka sebagai *calabai*, yang bagi sebagian orang derajat mereka lebih rendah dari *bissu*. Namun, pada dasarnya semua *calabai* berumur yang berhasil penulis mintai keterangannya selalu mengakui dirinya akan menjadi seorang *bissu* karena ada juga *calabai* muda yang masih asyik dan terjebak dalam kehidupan malam.

Dengan demikian, diambillah *sanro* yang juga mampu mempraktikkan ilmu kebal dalam pagelaran tari *maggiri*, inilah golongan yang kedua. Namun, tabiat dan keseharian mereka berjalan dengan normal. Golongan ketiga bisa datang dari siapa saja, seperti warga biasa, pekerja seni, dan juga akademisi. Karena mereka orang terpelajar, mereka juga membuat alasan sendiri mengapa semua orang bisa menjadi *bissu*, termasuk meninjau ulang kitab *I La Galigo* sebagai kitab asal muasal, dan tuntunan orang Bugis dalam bersikap, dari situ mereka melegalkan bahwa siapa saja bisa menjadi *bissu*. Golongan ini erat kaitannya dengan pemerintah dan pariwisata.

Untuk menguatkan asumsi tentang golongan ketiga ini, penulis menyertakan temuan yang juga didapatkan oleh Makkulau (2008). Baginya kini *bissu* tidak hanya melayani orang-orang yang membutuhkan jasanya saja, sekarang *bissu* sudah bisa tampil untuk suguhan para wisatawan yang membutuhkannya. Bahkan dapat memenuhi undangan yang berada di luar Sulawesi Selatan. Maka, tidak heran kalau sudah ada dosen seni suatu perguruan tinggi memberanikan diri diangkat menjadi *bissu* (Makkulau, 2008). Selain itu, dengan bertambahnya golongan yang bisa menjadi *bissu* membawa dampak perubahannya sendiri. Dulu, konsep *irebba* sebagai pintu gerbang masuk atau dinobatkannya *calabai* menjadi *bissu*, kini dengan adanya *bissu* dari golongan *sanro* dan orang biasa, menjadikan konsep *irebba* sebagai sebuah kesempurnaan bagi perjalanan seorang *bissu*. *Irebba* tidak lagi menjadi konsep pintu gerbang, tetapi sudah mencapai konsep kesempurnaan.



Gambar 1. Skema Menjadi Seorang *Bissu*

Adanya skema tersebut menandakan jika perilaku atau sudut seni mengambil dan mendapat bagiannya tersendiri bagi para *bissu* untuk menjalankan kehidupannya. Hal ini dilatarbelakangi oleh perkara ekonomi serta semakin sedikitnya kepercayaan atas mereka, hirup-pikuk kehidupan yang membuatnya berkenalan dengan dunia kesenian sehingga makin hari mereka tertarik untuk masuk dan bergelut dalam bidang kesenian. Hal inilah yang terjadi terhadap para *bissu* yang ada saat ini, di sisi lain mereka merupakan pendeta agung agama Bugis kuno, tetapi secara bersamaan mereka adalah pekerja seni yang harus berpindah dari panggung ke panggung untuk menyambung kehidupannya.

Perilaku demikian tentu tidak terlahir begitu saja. Tentu perilaku ini memiliki latar belakang sejarah yang cukup panjang, dari revitalisasi kebudayaan hingga pada irisan komersialisasi. Hal ini tentu menjadi tanggung jawab bersama dalam melihat konteks *bissu* di Sulawesi Selatan, di tengah tantangan hidup perkotaan yang semakin luar biasa kompleks. Maka penyintas atas perilaku *bissu* yang saat ini ada merupakan bagian yang tidak terpisah dari perilaku mereka untuk mempertahankan hidupnya. Dengan demikian, *bissu* berperilaku sebagai seorang aktor dan pelaku kebudayaan, tidak lain untuk tetap melangsungkan kehidupannya di muka Bumi ini.

Penyintas Atas Budaya dan Agama

Aliran kepercayaan *attoriolong* seperti aliran lokal lainnya yang memiliki sifat dan corak berbeda tidak dianggap sebagai agama oleh pemerintah. Mereka hanya mengakui lima agama besar yang kesemuanya merupakan “agama impor”. Tidak adanya pengakuan dari pemerintah tentu memberikan potensi masalah di antaranya. Misalnya, *bissu* sebagai penganut kepercayaan *attoriolong*, telah mengalami pergulatan yang cukup kelam jauh sebelum Negara Kesatuan Republik Indonesia terbentuk.

Invasi agama-agama impor tersebut dimulai dengan masuknya Hindu-Budha kemudian Islam dan terakhir Kristen. Dari keempat agama tersebut, *bissu* mengalami pergulatan hebat dengan penganut agama Islam. Sejak masuknya Islam pada abad ke-16 yang dibawa oleh para pedagang muslim, kemudian ulama, lalu disebarkan oleh para raja yang ikut menganutnya (Salihima, 2015), dari situlah penyebaran Islam dengan bantuan jalur politik dimulai. Keberadaan dan penyebaran Islam di mana pun itu, secara umum selalu bersentuhan dengan tonggak kekuasaan. Hanya saja, penyebarannya ada dengan proses yang cepat dan ada dengan proses yang lambat.

Sentuhan agama Islam terhadap kekuasaan tentunya memberikan corak tersendiri bagi penyebaran agama pada masa kerajaan tersebut. Misalnya proses pengislaman penguasa Luwu dianggap sebagai kecerdikan Dato' ri Pati'mang yang dapat mengaitkan dogma teologis atau tauhid tentang keesaan Tuhan dengan kepercayaan Bugis tentang Sawerigading (Pelras, 1996:160). Selain itu, ada beberapa tokoh yang berperan dalam penyebaran Islam di tanah Bugis—Makassar, seperti Dato' ri Bandang, dengan nama asli Chatib Tunggal. Namanya terkenal lantaran berhasil menjalin hubungan dengan Raja Gowa, saat itu bernama I Mangngurangi Daeng Manrabia, setelah pengislaman dirinya lebih akrab dikenal dengan nama Sultan Alauddin (Gonggong, 1992).

Kejayaan *bissu* mulai pudar sejak masuknya agama Islam terutama ketika menyentuh para pemimpin kerajaan. Perlahan, masyarakat Bugis mulai meninggalkan kepercayaan leluhurnya meskipun masih ada beberapa ritual yang tetap dijalankan misalnya *bissu* masih dipercaya sebagai *sanro'* atau pendeta yang mampu mengobati penyakit dan memimpin ritual pernikahan (Pelras, 1996:201). Namun, pascakemerdekaan Indonesia atau tepatnya pada tahun 1957, secara resmi istana kerajaan Bugis ditutup karena adanya pengalihan kekuasaan ke pemerintah nasional terpusat. Davies (2018:332) mencatat bahwa kejadian ini membuat para bangsawan atau penguasa lokal kehilangan kekuasaannya, tidak terkecuali menimpa juga *bissu* yang merupakan pendeta kerajaan.

Bagian paling kelam yang dialami *bissu*, ketika pada masa tersebut terjadi Operasi Toba' (Operasi Pertobatan) untuk memurnikan Islam. Para gerombolan gerilyawan yang diketuai oleh Kahar Muzakkar menangkap para *bissu* karena dianggap tidak mengikuti norma atau nilai dalam agama Islam sebagai agama mayoritas masyarakat Bugis. Alat upacara dan ritual adat dibakar. Mereka dipaksa menjadi laki-laki dan bekerja keras, sedangkan lainnya meregang nyawa karena memilih setia terhadap ketentuan *dewata* sebagai *bissu*.

Peristiwa ini membuat *bissu* enggan mengakui kepercayaan *attoriolong* pada masa tersebut bahkan hingga sekarang. Hal ini disebabkan mereka masih memiliki rasa ketakutan, saat gerakan pemurnian Islam yang dilakukan oleh kelompok Kahar Muzakkar. Di dalam konsep kepercayaan masyarakat Bugis, Islam selalu disangkutpautkan dengan kekuatan leluhur yang disebut *dewata*, yang merupakan bagian dari kepercayaan terhadap Hindu-Budha. Awalnya, kepercayaan lokal yang disebut *attoriolong* itu di dalam praktiknya masih melakukan upacara penyembahan pada *arajang* yang bisa berbentuk apa saja. Namun, setelah mengalami negosiasi dengan Islam, mantra yang digunakan dalam berbagai upacara mulai diselipkan dengan ayat-ayat Al-Quran.

Kabupaten Pangkep sebagai tempat sebagian besar *bissu* berada saat ini umumnya memeluk agama Islam. *Bissu* pun masih memiliki peranan yang cukup penting dalam struktur masyarakat tersebut, misalnya menjadi pendeta atau dukun. Di beberapa upacara tradisional yang berkaitan dengan peristiwa alam seperti sebelum menanam dan setelah menyemai padi atau ketika memasuki rumah baru, tiap kali upacara umumnya dipimpin oleh seorang *bissu*. Upacara-upacara tersebut selalu dikaitkan dengan kekuatan-kekuatan gaib yang di dalamnya diselipkan ayat-ayat Alquran di antara mantra-mantra Bugis (Abu Bakar, 2013). Hal ini bisa dilihat sebagai bentuk negosiasi yang dilakukan oleh *bissu* terhadap penganut agama Islam agar mampu beradaptasi dan tetap eksis di dalam pranata sosial masyarakat Bugis.

Sejarah pergulatan agama terutama Islam dan ajaran *attoriolong* yang dianut oleh *bissu* perlahan mengalami negosiasi di antara keduanya. Kendati masyarakat Bugis mayoritas memeluk agama Islam yang taat, mereka tetap mendudukan *bissu* sebagai sesama manusia atau dalam tatanan kemanusiaan. Hal ini yang membuat sebagian besar masyarakat Pangkep (suku Bugis) pada umumnya dapat hidup berdampingan dengan *bissu* yang bahkan terintegrasi dalam sistem pranata sosial masyarakat Bugis.

Simpulan

Interaksi yang terjadi antara agama, budaya dalam konteks *bissu*, dan masyarakat Bugis menjadikan *bissu* sebagai minoritas menjadi penyintas atas perilaku, budaya, dan agama. Di dalam interaksi keduanya terjadi proses negosiasi salah satunya melalui jalur seni. Negosiasi ini dilakukan agar kelompok *bissu* yang mempercayai ajaran *attoriolong* tetap bisa eksis dan mengukuhkan keberadaannya di dalam stratifikasi masyarakat Bugis. Kelompok yang sering dijuluki sebagai gender kelima dalam tatanan masyarakat Bugis tersebut mengadaptasikan dirinya di dalam perubahan yang terjadi di dalam kultur masyarakat di sekitarnya.

Peranan *bissu* tidak lagi hanya sebagai pendeta kerajaan yang bertugas menjaga *arajang*, tetapi lebih dari itu *bissu* menyelusup jauh dengan terlibat dalam beberapa aktivitas masyarakat seperti menanam padi, memanen padi, atau mengobati masyarakat yang sakit. Ritual-ritual yang dahulunya sangat kental dengan ajaran *attoriolong* yang diyakininya pun mulai diadaptasikan dengan kepercayaan mayoritas masyarakat Bugis yang menganut agama Islam. Setiap mantra atau doa dalam ritual seringkali menyelipkan surat yang dikutip dari Alquran sehingga dapat dengan mudah berterima di dalam konteks masyarakat setempat.

Selain itu, *bissu* juga mulai terjun sebagai pelaku seni atau seniman. Ia tidak hanya melakukan tarian *maggiri*' di dalam ritual tertentu, tetapi juga dalam acara tertentu yang bernilai komersial. Revitalisasi kebudayaan juga memerankan peranan penting adanya perubahan yang terjadi pada diri *bissu*. Namun, hal ini juga bisa dilihat sebagai bentuk negosiasi yang dilakukan *bissu* agar mampu bertahan hidup atau mempertahankan signifikansi dirinya di dalam masyarakat Bugis.

Referensi

- Abu Bakar, A. L. 2013. *Bugis dalam Peradaban Melayu*. Malaysia: Institut Peradaban Melayu.
- Ahimsa-Putra, H. S. 2011. "Paradigma, Epistemologi, dan Etnografi dalam Antropologi". Makalah disampaikan dalam ceramah "Perkembangan Teori dan Metode Antropologi", diselenggarakan oleh Departemen Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga, di Surabaya, 6-7 Mei 2011.
- Davies, S. G. 2018. *Keberagaman Gender di Indonesia*. Diterjemahkan oleh Santi Hendarawati dan Catharina Indirastuti. Jakarta: Penerbit Obor.
- Febriany, S. 2017. "Ketubuhan Bissu dalam Pangelaran Ma'giri". *Tesis*. Sekolah Pascasarjana. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Gonggong, A. 1992. *Abdul Qahhar Mudzakkar dari Patriot Hingga Pemberontak*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana.
- Idrus, N. I. 2019. "Benang Kusut Pemulihan Jankis di Makassar". *Jurnal Emik*, 2 (1), 71-89.
- Lathief, H. 2004. *Bissu Pergulatan dan Perannya di Masyarakat Bugis*. Depok: Desantara.
- Makkulau, F. 2008. *Manusia Bissu*. Makassar: Pustaka Refleksi.
- Mappangara, S. 2003. *Sejarah Islam di Sulawesi Selatan*. Makassar: Biro KAPP Sekretaris.
- Mattulada. 1998. *Sejarah, Masyarakat dan Kebudayaan di Sulawesi Selatan*. Ujung Pandang: Lembaga Penerbit Universitas Hasanuddin.
- Salihima, S. 2015. "Peta Politik di Sulawesi Selatan pada Awal Islamisasi". *Jurnal Rihlah*, 2 (1): 33-44.
- Spradley, J. P. 1980. *Participant Observation*. Florida: Harcourt Brace Jovanovich.
- Suliyati, T. 2018. "Bissu: Keistimewaan Gender dalam Tradisi Bugis". *Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*: 52-61.

Triadi, F. 2019a. "Bissu and Toboto Domain; Lanskap, Islam, dan Negosiasi". *Etnosia*, 4 (1): 73-90.

Triadi, F. 2019b. "Wisata Spiritual: Menuai Benih Komodifikasi dari Para Peneliti Bissu". *Jurnal Pangadereng*, 5 (1): 1-12.

Feby Triadi, S.Pd., M.A. Saat ini adalah Dosen Luar Biasa (LB) atau dosen honorer di Program Studi Pendidikan Antropologi, Universitas Negeri Makassar. Menamatkan gelar masternya di Universitas Gadjah Mada tahun 2019 dalam bidang antropologi, membuatnya tertarik untuk menggeluti pola tingkah laku manusia. Feby mengambil konsentrasi dalam isu kemanusiaan, kepercayaan, pendidikan, gender, dan *urban people*, membuat karya dan hasil pemikirannya banyak ditemui dalam rubrik budaya di berbagai media. Tulisan yang terbit di koran, media *online*, jurnal ilmiah, prosiding, dan paper seminar, bisa diakses melalui laman pribadinya di www.febytriadi.com.

Khairil Anwar, S.S., M.A. Berminat dalam kajian media dan politik representasi, gender dan media; *youth culture and media*; poskolonial dan budaya pop. Menamatkan studi masternya di Program Studi Kajian Budaya dan Media, Universitas Gadjah Mada di tahun 2020. Bergiat di lembaga penelitian Logov serta pengajar KM 10 School.

Shinta Febriany, M.A. adalah seniman dan staf pengajar di Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Sulawesi Selatan. Mendirikan Kala Teater di tahun 2006 dan bekerja sebagai Direktur Artistik. Pengalamannya sebagai seniman, antara lain menerima *fellowship* dari Japan Foundation untuk pengenalan kehidupan teater di beberapa kota di Jepang (2000), meraih hibah Empowering Women Artists dari Yayasan Kelola (2007-2009), dan bermukim selama dua bulan di Inggris dalam program Residensi Penulis Indonesia (2018). Karya-karyanya telah dipentaskan di sejumlah kota di Indonesia. Kurator Makassar International Writers Festival (MIWF) dan kurator Asian Playwrights Meeting (2019). Aktif menulis puisi dan esai. Menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta. Atas dedikasinya di bidang teater dianugerahi penghargaan Celebes Award dari Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan pada tahun 2007.

Dr. Sri Gusty, S.T., M.T. dilahirkan di Calo, 8 Agustus 1985. Menyelesaikan pendidikan sarjana (S-1) pada Jurusan Teknik Sipil, Universitas Muslim Indonesia tahun 2008; S-2 Teknik Transportasi, Universitas Hasanuddin tahun 2010; dan terakhir S-3 Teknik Sipil Universitas Hasanuddin, Makassar tahun 2018. Saat ini mengampu mata kuliah "Dasar-Dasar Transportasi" dan "Rekayasa Lalulintas" pada Universitas Fajar, Makassar. Aktif meneliti, membawakan makalah dalam beberapa seminar, dan menulis beberapa artikel ilmiah di jurnal.

Muhammad Khoirul Hadi Al Asy Ari

Dosen Fakultas Syariah dan Pembina Intellectual Movement Community (IMC)

Institut Agama Islam Negeri Jember, Indonesia

E-mail: arimoh16@gmail.com

Affatul Munawiroh

Mahasiswa Fakultas Syariah dan anggota Intellectual Movement Community

(IMC)

Institut Agama Islam Negeri Jember, Indonesia

E-mail: affatulmunawiroh93@gmail.com

Bagus Prayogi

Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam dan anggota Intellectual

Movement Community (IMC), Indonesia

E-mail: baguspr39@gmail.com

PLURALISME KEBERAGAMAN DALAM BUDAYA MEGENGAN DI DESA PANCASILA SUKORENO

ABSTRAK

Paper ini adalah hasil penelitian yang berbasis pada kajian *library research* dan *field research*. Tema yang diangkat adalah Kreativitas dan Kebangsaan: Pluralisme Keberagaman dalam Budaya *Megengan* di Desa Pancasila Sukoreno Jember. Ada tiga pertanyaan penting mengenai penelitian ini. Pertama, apa yang dimaksud Desa Pancasila? Kedua, bagaimana sosiohistoris pluralisme keberagaman dalam budaya *megengan* di Desa Pancasila Sukoreno? Ketiga, bagaimana implikasi pluralisme keberagaman dalam budaya *megengan* di Desa Pancasila Sukoreno? Pendekatan fenomenologi digunakan untuk menjelaskan sosiohistoris dan implikasi pluralisme keberagaman dalam budaya *megengan* di Desa Pancasila Sukoreno. Maksud Desa Pancasila Sukoreno dijelaskan dalam *content analysis*. Hasil dari penelitian ini adalah budaya *megengan* yang identik dengan *muslim culture* bisa berbaur dan dilaksanakan oleh kaum nonmuslim. Dengan demikian, di desa tersebut kental sekali akan nilai dari Pancasila yang menjadi dasar bagi negara Indonesia dan sudah diterapkan di Desa Sukoreno. Adanya pluralisme keberagaman ini menjadikan rasa kemanusiaan tinggi karena rasa empati terhadap sesama sudah ditanam dan mengakar kuat dalam kehidupan masyarakat Desa Sukoreno.

Kata kunci: pluralisme, *megengan*, Sukoreno

Pendahuluan

Sejalan dengan perkembangan pemikiran, khususnya masalah teologi agama menjadi pokok perhatian di kalangan intelektual muslim ataupun nonmuslim, klaim kebenaran yang menjadi pangkal tumbuhnya sikap eksklusif agama yang selama ini membingkai umat dalam sekat-sekat keyakinan dan keimanan kembali terusik. Semua pemeluk agama dituntut melakukan refleksi dan kontruksi pemahaman diri dalam kondisi pluralisme agama yang semakin kuat dan sekaligus menjadi gerakan keagamaan yang dinamis dan progresif telah memunculkan sebuah kesadaran ingin mempertahankan pemahaman lama meskipun begitu banyak biaya, tenaga, dan pikiran yang harus dikorbankan.

Diskursus keagamaan dapat dilacak dari beberapa pendekatan dan sudut pandang kebudayaan, normatif, dan filsafat. Dilihat dari hubungan agama dan kebudayaan, Muqtafa (2005:52) dalam tulisannya tentang ihwal relasi agama dan kebudayaan membagi tiga tipe: pertama, fase agama dan kebudyaaan dipandang sebagai dua komponen yang sulit dipisahkan antara satu dan yang lain. Kedua, fase agama dan kebudayaan mulai mengalami diferensiasi struktural, agama, dan kebudayaan mulai menjadi institusi tersendiri. Ketiga, fase diferensiasi agama dan kebudayaan semakin transparan dan mulai ada jarak interaksi keduanya. Muqtafa berpendapat bahwa sangat tampak ingin ditegaskan bahwa secara sosial budaya, agama bersifat dinamis dan progresif seiring dengan tingkat perkembangan pemikiran dan peradaban.

Dalam tinjauan normatif, dalam Al-Quran terdapat ayat-ayat yang menunjukkan nilai-nilai pluralitas agama. Sebagaimana disampaikan dalam Q.S. Al-Hujurat (49):13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَنْتُمْ إِنْ لَكُمْ عَلِيمٌ خَيْرٌ

Artinya:

“Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kami dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya orang yang paling bertakwa di antara kamu sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal” (Q.S. Al-Hujurat (49):13).

Dalam ayat tersebut, Shihab (2005:16) menafsirkan kata *lita'arofuu* tidak hanya berarti berinteraksi, tetapi berinteraksi positif. Selanjutnya dari akar yang

sama pula setiap perbuatan baik dinamakan *ma'ruf*. Dengan demikian, pluralitas memang dikehendakinya:

وَلَوْ شَاءَ رَبُّكَ لَجَعَلَ النَّاسَ أُمَّةً وَاحِدَةً وَلَا يَزَالُونَ مُخْتَلِفِينَ

Artinya:

Jikalau Tuhanmu menghendaki, tentu dia menjadikan manusia umat yang satu, tetapi mereka senantiasa berselisih pendapat (Q.S. Hud (11):46.

Demikian pluralitas yang dimaksud adalah interaksi saling berimplikasi positif. Hal ini tecermin dari penggunaan kata *mukhtalifin* lanjut Shihab (2005:16), yang berkonotasi positif, *take and give*, kasih yang saling menghormati secara damai terbentuk dalam perbedaan tersebut, sedangkan kata *syiqaaq* sebagai lawan dari *mukhtalifin* bermakna perbedaan yang membawa pada pertikaian disebut *syiqaaq* dan berarti khilaf adalah perbedaan yang didasari atas hormat-menghormati.

Selanjutnya dalam bukunya *Anggukan Retmis Kaki Pak Kyai*, Najib (1995:79) menyampaikan bahwa di tengah pluralitas sosial dan agama pada era modern saat ini merupakan lahan untuk menguji perkembangan kekuatan keislaman kita. Karena pemenang didapat dari seleksi ketat antarkompetitor, siapa yang konsisten dengan keimanan dan berpegang teguh pada ketakwaannya, dialah pemenangnya. Keberagaman merupakan *sunnatullah* yang harus direnungi dan diyakini setiap umat, kesadaran umat beragam menjadi kunci keberlangsungan dalam menjalankan agamanya masing-masing. Filsafat prenil suatu konsep dalam wacana filsafat yang banyak membicarakan hakikat Tuhan sebagai wujud absolut merupakan sumber dari segala sumber wujud. Dengan demikian, semua agama samawi berasal dari wujud yang satu, atau adanya *The Common Vision* yang menghubungkan kembali *the man of good* dan eksoterik agama-agama di samping pluralisme harus dipahami sebagai pertalian sejati kebhinnekaan dalam ikatan-ikatan keadaban, bahkan pluralisme adalah suatu keharusan bagi keselamatan manusia, melalui pengimbangan masing-masing pemeluk agama dan menceritakan secara objektif dan transparan tentang historis agama yang dianutnya. Kehidupan beragama di masyarakat sering memunculkan perbagai persoalan yang bersumber dari ketidakseimbangan agama, termasuk budaya sehingga agama sering dijadikan kambing hitam sebagai pemicu kebencian, padahal fitrah agama masing-masing mengajarkan kebaikan dan kemanusiaan.

Perkembangan agama Islam di Indonesia yang berlangsung secara evolutif telah berhasil menanamkan keimanan, keislaman, hingga keindahan akhlak yang

bersumber dari matangnya ihsan masyarakat Nusantara. Sebelum kedatangan Islam, masyarakat telah memeluk agama yang berkembang evolutif pula, baik dari penduduk asli (yang menganut animisme, dinamisme, veteisme, dan sebagainya). Namun, Jawa adalah masyarakat beserta sistemnya yang lebih kompleks dalam sumber yang berbeda. Disebutkan bahwa dalam religiositas masyarakat Jawa terdapat ajaran Kapitaya, yaitu keyakinan yang telah ada pada masa sebelum kedatangan Hindu-Budha yang merupakan agama-agama yang menjadi representasi nyata dari dua kerajaan besar kala itu, yaitu Sriwijaya dan Majapahit. Kapitaya ini lebih menyerupai ketauhidan dari animisme dan dinamisme, yang muncul karena secara tampilan fisik, ritual yang dilakukan oleh para penganutnya tampak sebagai penyembahan terhadap benda-benda. Secara sederhana, penyembahan benda-benda itu dipahami sebagai pemujaan terhadap kekuatan benda itu sendiri (animisme-dinamisme). Sebenarnya, pada awalnya ajaran Kapitayan justru tidak menyembah benda itu sebagai kekuatan mutlak, tetapi lebih pada penyembahan San Hyan, kekuatan tertinggi. Benda-benda yang terdapat dalam ritual keagamaan, seperti pohon, batu, dan mata air adalah beberapa perwujudan saja dari kekuatan yang Mahatinggi Sang Hyan tersebut.

Berbicara mengenai konsep Islam *vis a vis* tradisi dalam disiplin antropologi, ada dua konsep penting, yaitu “tradisi besar” (*grand tradition*) dan tradisi kecil (*litle tradition*). Menurut Syamsu (1996:50-51), konsep yang dikenalkan oleh Jacques Duchense Guilemin yang menyatakan bahwa akan selalu terjadi dialog antara tatanan nilai agama yang menjadi cita-cita religius dari agama dengan nilai budaya lokal. Pertautan dialektis yang kreatif antara nilai universal dari agama dengan budaya lokal telah melahirkan corak agama Islam dalam kesatuan spiritual dengan corak budaya yang beragama (*unity and diversity*).

Bila melihat historis sejarah, Islam merupakan agama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw yang berdomisili di Jazirah Arab sehingga ajaran dan ritual keagamaan saat itu kental dengan budaya Arab, cara pakaian Nabi, makanan, dan perilaku masyarakat yang dipimpinnya pun merupakan ciri khas orang Arab. Kemudian masalah yang timbul adalah ketika Islam sudah menyebar ke seluruh dunia, dalam artian Islam sudah meninggalkan daerah tempat Islam itu dilahirkan, yaitu Arab.

Jika melihat fakta historis, Nusantara telah lama diwarnai oleh kebudayaan Hindu dan Budha sehingga Islam dalam proses penyebarannya melahirkan suatu sikap kearifan terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, tanpa harus menghilangkan wujud dan tradisi budaya tersebut. Di antaranya bisa dipotret

dalam momen penyambutan datangnya bulan Ramadan hingga bulan Syawal adalah meriahnya berbagai tradisi yang menjadi ciri khas masing-masing daerah di Indonesia. Salah satunya adalah tradisi *megengan* dan saling memohon maaf pada awal Ramadan. Menjelang Syawal hingga setelah salat Idulfitri ada lagi tradisi *nyadran* atau *nyejer*, dan *kupatan* pada tujuh Syawal menjadi penutup rangkaian tradisi itu.

Konsep Desa Pancasila dalam Masyarakat Sukoreno

Desa Pancasila mempunyai makna panca berarti lima dan sila berarti dasar. Penduduk yang tinggal di Desa Pancasila terdiri dari berbagai suku atau bisa dikatakan sebagai miniatur Indonesia. Proses internalisasi dan norma yang ada di masyarakat adalah proses belajar untuk beradaptasi terhadap keadaan, kondisi, dan lingkungan. Setiap individu mempunyai watak yang diperhatikan secara konsisten dan konsekuen melalui tingkah lakunya. Kondisi seseorang yang terbentuk akibat kegiatan tersebut merupakan dampak dari proses internalisasi nilai dan sosialisasi budaya, proses penyerapan nilai norma yang ada di masyarakat, dan proses belajar untuk beradaptasi terhadap keadaan, kondisi, dan lingkungan. Setiap individu mempunyai watak yang diperhatikan secara lahir, konsisten, dan konsekuen melalui tingkah lakunya. Kondisi seorang yang terbentuk akibat kegiatan tersebut merupakan dampak dari proses internalisasi nilai dan sosialisasi budaya. Masyarakat Desa Pancasila yang menunjukkan sikap saling menghargai merupakan salah satu bentuk keberhasilan dari proses internalisasi nilai dan sosialisasi budaya yang baik. Doktrinisasi tokoh agama mempunyai peranan penting dalam memberi pemahaman kepada umat dan menjaga persatuan antarumat beragama. Tidak hanya tokoh agama Islam yang memberikan seruan dan pemahaman pada pemeluknya untuk bertoleransi dan saling menghargai.

Doktrinisasi proses internalisasi nilai dan sosialisasi budaya disampaikan oleh kepala desa dan perangkat Desa Pancasila. Hal tersebut dilakukan pada setiap pertemuan agar semua masyarakat harus saling menghormati dan menghargai. Keberhasilan proses internalisasi dan sosialisasi budaya dari masyarakat yang saling menghargai dan menghormati serta hidup rukun kepada tetangga sekitar. Dari Desa Pancasila tampak dari warga yang sedang gotong royong, membangun perangkat desa bersama-sama.

Proses internalisasi nilai dan sosialisasi budaya melalui proses belajar untuk memahami, menghayati, menyesuaikan, dan melaksanakan suatu tindakan sosial

yang sesuai dengan pola perilaku masyarakat. Proses tersebut dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan sejak lahir hingga akhir hayat internalisasi dan sosialisasi erat kaitannya dengan enkulturasi dan proses pembudayaan. Menjunjung tinggi persatuan adalah salah satu pengamalan perundang-undangan yang dilakukan oleh seseorang dalam bertingkah laku terhadap sesuatu yang dimuliakan dan dihargai. Keberhasilan dalam menjunjung tinggi persatuan dan kesatuan merupakan dampak dari internalisasi nilai dan sosialisasi budaya yang baik. Internalisasi nilai merupakan pusat dari perubahan kepribadian seseorang. Proses internalisasi nilai dan sosialisasi budaya tidak terlepas dari berbagai kendala. Ada beberapa faktor yang memengaruhi suatu unsur kebudayaan baru dan diterima atau ditolak dalam masyarakat. Menurut Amin (2011), ada beberapa faktor, yaitu pertama, terbatasnya masyarakat di luar lingkungannya. Kedua, nilai agama mempunyai peranan dalam menentukan pandangan hidup dan nilai suatu kebudayaan. Ketiga, penerimaan kebudayaan baru ditentukan oleh pemahaman tentang corak struktur sosial. Keempat, suatu unsur kebudayaan dapat diterima apabila mempunyai landasan agar kebudayaan baru tersebut dapat diterima. Kelima, kebudayaan baru harus mampu membuktikan bahwa mempunyai kegiatan yang terbatas dan mudah dibuktikan kegunaannya.

Internalisasi nilai dan sosialisasi budaya mempunyai dampak yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat di Desa Pancasila. Hal tersebut dirasakan sebagai pengembangan, perbaikan, dan penyaringan budaya. Pengembangan mempunyai manfaat sebagai pengembangan potensi seseorang untuk menjadi pribadi dan memiliki perilaku yang baik agar seseorang memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa. Perbaikan mempunyai manfaat untuk memperkuat kepribadian yang bertanggung jawab dalam pengembangan seorang individu yang lebih bermartabat. Penyaring mempunyai manfaat menyaring budaya bangsa sendiri dan bangsa lain agar sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. Proses internalisasi menurut Rohman (2012:115), terbagi menjadi tiga tahapan. Pertama, tahap transformasi nilai, yaitu nilai-nilai budaya secara keseluruhan dari yang baik maupun kurang baik. Komunikasi verbal antara informan dan penerima informasi terjadi pada tahap ini. Kedua, tahap transaksi nilai, yaitu pendidikan nilai dengan melakukan komunikasi dua arah pada tahap ini, interaksi terjadi antara komunikator yang bersifat interaksi timbal-balik. Ketiga, tahap transinternalisasi, yaitu pendidikan mental dan kepribadian dapat terjadi pada tahap pamungkas ini. Komunikasi tidak hanya verbal, tetapi keteladanan juga terjadi. Perkembangan masyarakat dapat dikaitkan dengan

keberhasilan proses internalisasi nilai dan sosialiasasi budaya sesuai dengan tugas perkembangannya. Proses tersebut menjadi sentral perubahan kepribadian dalam dimensi kritis terhadap perubahan diri manusia termasuk nilai dan implikasi respons terhadap makna.

Dalam bukunya Berger (1967) mengatakan bahwa kunci utama pembangunan desa yang utama adalah identitas dari desa tersebut. Identitas ini dibentuk oleh proses-proses sosial. Ketika sebuah identitas telah diberikan maka ia dipelihara, dimodifikasi, atau bahkan dibentuk ulang oleh hubungan-hubungan sosial. Menurut Berger, identitas merupakan satu unsur kunci dari kenyataan subjektif dan sebagaimana semua kenyataan subjektif berhubungan secara dialektik dengan masyarakat. Masyarakat memiliki sejarah yang memunculkan identitas khusus, tetapi sejarah tersebut dibuat oleh manusia dengan identitas-identitas tertentu. Identitas merupakan suatu fenomena yang timbul dari dialektika antara individu dan masyarakat. Identitas juga dapat diartikan sebagai suatu fenomena sosial, artinya tidak berpikir mengenai diterima tidaknya oleh ilmu pengetahuan modern. Jadi, identitas masyarakat merupakan wujud dari perilaku masyarakat sendiri, tipe-tipe identitas merupakan pokok dari suatu bentuk kegiatan berteori dalam setiap masyarakat, pembentukan identitas-identitas individu relatif tidak menimbulkan masalah. Jadi, identitas dapat dirancang dengan saksama dan dapat mencerminkan tentang kenyataan objektif bahwa identitas itu berada sehingga masyarakat yang lain dapat mengetahui dengan mudah identitas yang ada di dalam masyarakat lain ketika berbicara setiap orang adalah benar-benar apa yang diadaikan tentang dia. Dalam hal ini menjadikan masyarakat memiliki sebuah identitas yang mudah dikenali, baik secara objektif maupun subjektif.

Sosiohistoris Pluralisme Keberagaman Kebudayaan Megengan Sukoreno

Tradisi *megengan* menurut Purwodadi (2003:51), merupakan tradisi Islam yang dipelopori oleh Walisongo yang memang menunjukkan jalan alternatif baru yang didesain secara sengaja untuk tidak mengusik tradisi dan kebiasaan lokal. Bahkan, Islam yang didesiminasikan adalah berbentuk Islam yang mudah ditangkap oleh orang awam karena pendekatan Walisongo yang realistis, tidak *njilimet*, dan menyatu dengan kehidupan masyarakat. Ini sejalan dengan konsep modern: *model of development from within*. Dampaknya luar biasa. Islamisasi ini berjalan dengan sukses besar dan masyarakat Jawa pun berbondong-bondong

masuk Islam. Dampak positifnya, cara ini telah membuahkan Islamisasi besar-besaran di Jawa tanpa gejolak. Ini karena Walisongo tidak menghapus tradisi dan kepercayaan lama secara radikal dan frontal, yang mereka hilangkan hanyalah yang jelas-jelas bertentangan dengan ajaran Islam.

Tradisi yang terang berseberangan dengan Islam, oleh para Walisongo diganti dengan unsur-unsur ajaran Islam. Terjadi akulturasi dan sinkretisasi antara tradisi dan kepercayaan lokal di satu pihak dengan ajaran dan kebudayaan Islam di pihak yang lain. Dalam akulturasi ini Islam memberikan pengaruh kepada tradisi kepercayaan lokal, dan sebaliknya, tradisi lokal memberikan pengaruh pada pelaksanaan ajaran Islam. Di antara bentuk tradisi yang hingga saat ini masih menjadi corak keberagaman masyarakat tanah Jawa yang setiap datangnya bulan Ramadan tampak dilakukan adalah tradisi *megengan*. Dalam budaya Jawa, *megengan* merupakan budaya yang dikenal dengan upacara sakral secara tradisi. Dalam Islam terdapat delapan bulan yang dinyatakan sebagai bulan suci, yaitu bulan Muharram (Suro), Shafar (Sapar), Rabi'ul Awwal (Mulud), Rajab (Rejeb), Sya'ban (Ruwah), Ramadan (Pasa), Dzulqadah (Selo), dan Dzulhijjah (Besar). Pada bulan-bulan tersebut umat Islam Indonesia (Jawa) melakukan banyak ritual atau perayaan untuk memperingatinya, dan memang delapan bulan tersebut mempunyai arti penting sehingga harus diperingati dengan diekspresikan melalui simbol-simbol tertentu. Pemaknaan filosofis bulan-bulan tersebut menurut Muhaimin, lebih mudah apabila digunakan pendekatan sejarah Islam daripada kitab Al-Quran dan Hadist sebagai rujukan utama pengambilan hukum Islam selain dari pada *ijma'*, *qiyas*, dan lain sebagainya. Pola umum peringatan banyak dilakukan dengan kombinasi ritual, seperti berpuasa, berdoa, salat sunah, bersalawat, membaca Al-Quran, membaca riwayat tokoh muslim atau *mauizhah al-hasanah* menyangkut kemuliaan bulan-bulan tersebut, menyediakan makanan atau benda-benda lain sebagai simbol pernyataan.

Tradisi *megengan* menjadi suatu ritual langka dalam perkembangan Islam pada masa modern sekarang karena pada era modern perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan semakin maju, tetapi upacara atau tradisi *megengan* masih dipegang teguh dan masih berlangsung. Tradisi *megengan* masih dipegang teguh di Desa Sukoreno hingga saat ini. Setiap sebulan menjelang Ramadan diadakan *megengan*. Tradisi *megengan* di Sukoreno ditujukan sebagai wujud mempererat Al-Akhwah dan Al-Shilah al-Rahim (persaudaraan dan kasih sayang) seperti yang dijelaskan dalam hadist Rasulullah Saw yang menerangkan persoalan ini, yaitu:

عَنْ أَنَسٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ لَا يُؤْمِنُ أَحَدُكُمْ حَتَّى يُحِبَّ لِأَخِيهِ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ

Artinya :

“Dari Anas r.a dari Nabi SAW bersabda: tidak beriman salah satu seorang kamu sehingga ia mencintai saudaranya sebagaimana ia mencintai dirinya sendiri (H.R Bukhari).”

Sebagai sebuah keyakinan, Islam sangat menjunjung tinggi nilai persaudaraan, kasih sayang, dan saling mencintai antara sesama manusia, terlebih khusus terhadap sesama muslim. Sedemikian penting dan tingginya perhatian Islam tentang menjalin persaudaraan dan cinta kasih sayang sehingga persoalan ini dikaitkan dengan kesempurnaan iman. Bentuk acara *megengan*, selain menumbuhkan kegemaran untuk melaksanakan sedekah dan memuliakan tetangga, ternyata juga mempunyai fungsi melekatkan nilai-nilai persaudaraan di antara sesama muslim hingga antara umat manusia. Hal ini disebabkan di banyak tempat ritual pelaksanaan *megengan* dihadiri oleh orang-orang yang berlainan agama. Hubungan persaudaraan sesama muslim dalam Al-Quran diistilahkan dengan *ikhwah* atau *akhwah*, yang terambil dari *akhun* yang artinya saudara laki-laki. Maksudnya, seseorang yang mempunyai hubungan dengan seseorang lain secara atau berdasarkan nasab (darah atau keturunan) dalam Al-Quran. Allah berfirman:

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya: “orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu, didamaikan (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah supaya kamu mendapat rahmat” (Q.S al-Hujurat (49):10).

Perbedaan karakteristik dan budaya berpotensi munculnya perselisihan pertikaian, bahkan permusuhan. Untuk menghindari dampak negatif dari perbedaan itulah, Al-Quran mengingatkan bahwa di antara sesama manusia, terlepas apa pun ras dan keyakinan. Sesungguhnya yang memiliki hubungan persaudaraan adalah berasal dari asal keturunan yang sama dan satu. Salah satu upaya untuk menjaga dan mewujudkan rasa persaudaraan dan kesatuan *ummat ahidah*, perlu ditumbuhkembangkan dan disuburkan sifat dan perilaku untuk menjamin hubungan kasih sayang yang dalam terminologi agama Islam disebut “shilat al-rahmi”.

Implikasi Pluralisme Keberagaman: Budaya *Megengan* Sukoreno

Megengan sudah sangat lama dilakukan di Sukoreno sehingga menjadi suatu tradisi yang harus dilaksanakan di Sukoreno. *Megengan* biasanya dilaksanakan sebelum satu bulan menjelang Ramadan. Tradisi ini dilakukan sebagai bentuk atau wujud dari rasa syukur kepada Allah Swt karena sudah dipertemukan dengan bulan Ramadan. Selain itu, tradisi ini untuk mempererat tali silaturahmi antarwarga Sukoreno, Umbulsari, Jember. Tradisi ini biasanya seperti hajat atau selamat dengan menu wajib yang harus tersedia, yaitu apem. Konon filosofi nama apem ini berasal dari kosakata Arab *al-afw*. Dikarenakan lidah orang Jawa sukar mengucapkan kata *al-afw*, yang digunakan adalah apem. Artinya adalah meminta maaf kepada leluhur agar mereka mendapatkan tempat yang baik di sisi Allah Swt dengan dilimpahi berbagai kenikmatan di surga.

Kue apem dalam tradisi *megengan* mempunyai makna bahwa saling memaafkan adalah salah satu di antara ajaran Islam yang luhur dan mulia. Meminta maaf kepada orang jika berbuat kesalahan, menurut Islam adalah perbuatan baik dan suatu keharusan. Akan tetapi, memaafkan atau memberi maaf orang lain yang mempunyai kesalahan kepada kita adalah suatu perbuatan mulia. Dalam suatu hadist yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah Ra bahwasannya Rasulullah Saw bersabda: “Musa bin Imran As berkata: Wahai Tuhanku di antara hamba-hamba-Mu, siapakah orang yang paling mulia dalam pandanganmu? Allah Azza Wajalla menjawab: orang yang memaafkan walaupun ia mampu membalas” (HR. Imam Baihaqi). Dalam Al-Quran, perintah untuk memaafkan orang lain, antara lain terdapat dalam beberapa ayat berikut, yaitu Surat Al-Araf (7):199 yang berbunyi:

خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ

Artinya:

“Jadilah engkau (orang yang) pemaaf dan suruhlah orang mengerjakan yang ma'ruf, serta berpalinglah daripada orang-orang yang bodoh” (Q.S. Al-A'raf (7):199).

Selain kue apem yang menjadi simbol dari *megengan*, ada sajian yang lain seperti *sego ingkung* (nasi ingkung). Nasi ingkung ini boleh digantikan oleh nasi kuning tergantung setiap daerah yang mengadakan *megengan*. Sukoreno menggunakan nasi ingkung sebagai sajian. Untuk memeriahkan *megengan* biasanya diadakan arak-arakan yang diadakan setelah makan bersama. Arak-arakan ini biasanya diikuti oleh berbagai kalangan anak kecil, tua, dan muda.

Semua ikut memeriahkan upacara *megengan* ini tidak terkecuali dari kalangan nonmuslim juga ikut andil dalam acara tersebut.



Gambar Upacara *Megengan* Sukoreno

Arak-arakan yang dilakukan tersebut bukan hanya bagi yang beragama Islam, melainkan nonmuslim juga ikut dalam tradisi *megengan* tersebut. Ini merupakan suatu bentuk toleransi dalam kehidupan masyarakat Sukoreno. Selain itu, nilai Pancasila yang tumbuh dari kehidupan masyarakat ini sendiri merupakan hasil alami yang terjadi di lingkungan Sukoreno. *Megengan* juga sebagai wujud sedekah dan merupakan pengamalan terhadap anjuran Nabi Muhammad Saw untuk bersedekah makanan kepada orang lain. Misalnya anjuran Rasulullah Saw untuk memperbanyak kuah ketika membuat makanan agar dapat diberikan kepada tetangga sekitar. Sebagaimana disebutkan dalam hadist Nabi:

Artinya: “Dari Abi Dzar Ra.. ia berkata:”Rasulullah saw bersabda, “Wahai Abu Dzar, jika kamu memasak kuah, maka perbanyaklah airnya dan bagi-bagikanlah kepada tetanggamu.”

Hadist tersebut berisi anjuran untuk bersedekah dengan sesuatu yang sederhana dan disenangi oleh tetangga. Masalah sedekah ini berwujud kuah, bubur, nasi kuning, atau apem, seperti inilah yang dilakukan sebagian masyarakat menjelang Ramadan. Hal inilah yang tertuang di dalam *megengan* tradisi Jawa sebagai bentuk upaya untuk menjalankan apa yang disunahkan oleh Nabi Muhammad Saw.

Simpulan

Pancasila tidak bisa dilepaskan dari diri masyarakat Indonesia karena Pancasila sudah mendarah daging dalam kehidupan. Gotong royong, dan toleransi antara suku dan agama ini menjadi simbol yang harus diperhatikan di Indonesia. Masyarakat yang kental akan akulturasi budaya dan agama menjadi sebuah kekayaan tersendiri bagi Indonesia, budaya yang sampai hingga saat ini dipertahankan adalah *megengan*. *Megengan* merupakan tradisi yang sudah lama dilakukan oleh masyarakat Jawa. *Megengan* hadir di Indonesia sebagai bentuk dari akulturasi dari agama Islam dengan budaya setempat. Di sini menunjukkan bahwa agama Islam tidak menghilangkan budaya yang ada di dalam kehidupan masyarakat, tetapi melebur menjadi satu dengan budaya dan tradisi dari masyarakat hanya sebagai kecil yang dihilangkan tentunya yang berbeda atau bertentangan dengan ajaran agama Islam yang dihilangkan dari kehidupan masyarakat.

Megengan menjadi suatu tradisi rutin yang selalu dilaksanakan di Desa Sukoreno, Umbulsari, Jember. *Megengan* biasanya diadakan satu bulan menjelang hari Lebaran datang. *Megengan* sebagai wujud memperat tali silaturahmi antarwarga masyarakat dan ucapan rasa syukur kepada Allah Swt yang telah memberikan rezekinya hingga saat bulan Ramadan tiba. Biasanya dalam *megengan* disuguhkan nasi ingkung dan apem. Apem merupakan suatu simbol yang tidak bisa dipisahkan dari tradisi *megengan* karena memiliki arti untuk saling memaafkan antara satu dengan yang lain. Untuk memeriahkan *megengan*, biasanya masyarakat membuat acara arak-arakan yang diikuti oleh banyak elemen masyarakat, bahkan bagi masyarakat nonmuslim ikut memeriahkan sebagai wujud toleransi dari umat beragama. Inilah yang menunjukkan nilai pancasila.

Referensi

- Amin, Syaiful. "Pewarisan Nilai Sejarah Lokal Melalui pembelajaran Sejarah Jalur Formal dan Informal pada Siswa di SMA Kudus Kulon". *Jurnal Paramita: Historical Studies*.
- Berger, Peter L. dan Thomas Luckman. 1967. *The Social Contruction of Reality: Atreatise in the Sociology of Knowledge*. New York: Doubleday & Company.
- Muqtafa, M. Khoirul. 2005. Dalam *Nilai-Nilai Pluralisme dalam Islam: Bingkai Gagasan yang Berserak*. (Surutin, (Ed.).
- Najib, Emha Ainun. 1995. *Anggukan Retmis Kaki Pak Kyai*. Surabaya: Risalah Gusti.

- Rohman. A. 2012. "Pembiasaan Sebagai Basis Penanaman Nilai-Nilai Akhlak Remaja". *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Shihab, Alwi. 2005. "Pengantar" dalam *Nilai-Nilai Pluralisme dalam Islam: Bingkai Gagasan yang Berserak*. (Surutin, (Ed.).
- Syamsu dkk. 1996. *Spiritualisasi dan Peradaban Masa Depan*. Yogyakarta: SIPRESS.
- Purwadadi. 2003 *Sejarah Sunan Kalijaga*. Yogyakarta: Persada.
- Muhaimin. 2001. *Islam dalam Bingkai Budaya Lokal Potret dari Cirebon*. Cirebon: PT Logos Wacana Ilmu.

Muhammad Khoirul Hadi Al Asy Ari, S.H.I, M.H.I. lahir di Banyuwangi pada 16 April 1988. Penulis merupakan dosen Fakultas Syariah, IAIN Jember dan sekarang masih menempuh pendidikan Doktor di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Affatul Munawiroh lahir di Jember pada 29 Maret 2000. Penulis merupakan mahasiswi Fakultas Syariah, IAIN Jember dan juga alumnus Pondok Pesantren Darul Ulum, Peterongan, Jombang.

Bagus Prayogi lahir pada 13 Juni 1999 di Sawahlunto, Sijunjung, Sumatera Barat. Penulis merupakan mahasiswa aktif Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, IAIN Jember.

Ikwan Setiawan

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

E-mail: senandungtimur@gmail.com

Andang Subahianto

Jurusan Sastra Indonesia, Universitas Jember

E-mail: andangsbh@yahoo.co.id

NEO-EKSOTISISME DAN REZIM KEBENARAN: PEMBERDAYAAN BUDAYA LOKAL DALAM MEKANISME PASAR DAN EKONOMI-POLITIK BIROKRASI DI BANYUWANGI FESTIVAL

ABSTRAK

Paper ini akan mendiskusikan neo-eksotisme sebagai acuan dalam pemberdayaan budaya lokal dengan mengikuti formula pasar pariwisata yang menekankan keuntungan komersial sebanyak-banyaknya. Konsep neo-eksotisme dikembangkan dari perspektif poskolonial, industri budaya/pariwisata, dan ekonomi politik yang melihat bagaimana eksotisme masyarakat, budaya, dan alam lokal diinkorporasi dan dikomodifikasi dalam bentuk produk-produk spektakuler secara visual yang bisa mengundang kedatangan pariwisata dan menguntungkan secara ekonomis dan politis kepada para birokrat. Dalam kesempatan ini data dianalisis dari penelitian lapangan yang dilakukan di Banyuwangi, Jawa Timur, tepatnya selama berlangsungnya Banyuwangi Festival pada 2012-2019. Beragam acara Banyuwangi Festival berhasil mengubah wajah Banyuwangi dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi wisata dan budaya sejak diluncurkan pada tahun 2011. Acara kultural berbasis lokalitas dikemas secara apik dan mewah. Analisis menunjukkan bahwa neo-eksotisme sebagai formula untuk melakukan komodifikasi budaya lokal dan pemodal. Namun, warga masyarakat para pelaku budaya masuk ke dalam jejaring pariwisata berbasis pasar yang berkontribusi pada pergeseran pola kreativitas. Selain itu, para pemodal besar dalam sektor industri pariwisata memainkan peran signifikan dengan fasilitasi dari pemerintah kabupaten. Pada akhirnya, neo-eksotisme, kalau tidak dikritisi secara terus-menerus, akan menghadirkan pemberdayaan berorientasi perayaan penanda kultural demi mengedepankan aspek ekonomi dan politik.

Kata kunci: Banyuwangi Festival, neo-eksotisme, budaya Using, poskolonial, industri, pariwisata/budaya

Pendahuluan

Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur tercatat sebagai wilayah yang industri pariwisatanya berkembang pesat. Salah satu model yang dikembangkan adalah wisata budaya (*cultural tourism*): aktivitas pariwisata yang menginkorporasi dan mengomodifikasi budaya etnis, seperti kesenian, pakaian adat, kuliner, festival, museum, ritual, kerajinan, termasuk taman tematik dan peninggalan budaya, yang mengutamakan signifikansi otentisitas di tengah-tengah modernitas (Salazar, 2012; Hsiao & Chuang, 2015; Croes & Semrad, 2015; Lacy & Douglass, 2002; Croes, et al, 2013; Yang, 2011). Dalam tren global, wisata budaya melalui bermacam atraksi budaya etnis menarik minat wisatawan sehingga banyak negara memprioritaskan pengembangannya (Grydehøj, 2012; Özel & Kozak, 2012; du Cros, 2009; García, et al, 2019; Kline, et al, 2016; Lim & Bendle, 2012; Chianeh, et al, 2018; Xie & Xu, 2004).

Memahamitren global tersebut, Bupati Abdullah Azwar Anas, sejak 2010 hingga sekarang, memimpin jajaran birokrasinya untuk mengelola potensi wisata yang ada di Banyuwangi, sembari menggandeng para investor. Hasilnya, Banyuwangi menjadi salah satu kabupaten dengan pengelolaan wisata terbaik melalui Banyuwangi Festival (selanjutnya disingkat B-Fest). B-Fest menginkorporasi kekayaan budaya lokal—khususnya yang berasal dari komunitas Using—dan mengomodifikasi mereka dalam bermacam *event* spektakuler untuk menyukseskan ekonomi pariwisata berbasis mekanisme pasar, sekaligus memberikan keuntungan politis kepada rezim Anas (Setiawan, et al, 2017a, 2017b). Untuk menyukseskan B-Fest, Pemkab Banyuwangi menggunakan formula neo-eksotisme dengan memanfaatkan budaya lokal serta keindahan alam untuk menyukseskan kepentingan ekonomi pemerintah dan investor melalui bermacam *event* yang menarik minat wisatawan untuk datang (Setiawan & Subahianto, 2019). Neo-eksotisme juga dijadikan pijakan untuk memberdayakan kesenian etnis Using secara lentur berdasarkan prinsip pasar dengan cara mengemas-ulang dalam bentuk *event* pariwisata seperti karnaval, festival, dan pertunjukan kolaboratif demi meningkatkan kunjungan wisata dan investasi yang menguntungkan secara ekonomis (Setiawan & Subahianto, 2020).

Bertambahnya acara dalam B-Fest dari tahun ke tahun menunjukkan bahwa Pemkab Banyuwangi menggunakan formula festivalisasi berbasis mekanisme pasar pariwisata sebagai model pemberdayaan budaya lokal berdimensi ekonomis. Mengikuti pemikiran Foucault (1980), neo-eksotisme diasumsikan sebagai rezim kebenaran (*regime of truth*) ketika bermacam wacana terkait budaya lokal

dalam mekanisme pasar diproduksi, disebarluaskan, dan dijadikan patokan oleh penguasa dan aparat birokrasi sampai level desa dalam mengambil kebijakan pemberdayaan. Selain itu, model neo-eksotisme juga memengaruhi pola pikir dan keterlibatan para pelaku budaya, seperti seniman sehingga cara pandang ekonomi menjadi hegemonik. Memang, model tersebut menghasilkan bermacam *event* semarak, dari kota hingga desa di Banyuwangi, tetapi perlu kiranya ditelaah dan dikritisi dampak yang sebenarnya terhadap pengembangan budaya lokal, apakah benar-benar menguntungkan para pelaku dan masyarakat ataukah hanya memberdayakan penguasa dan pengusaha.

Teori dan Metodologi

Secara positif wisata budaya diwacanakan bisa mengurangi kemiskinan (Anderson, 2015), mengonservasi budaya (Yun & Zhang, 2015), mengembangkan ekonomi dan mendiversifikasi mata pencaharian (Loukaitou-Sideris & Sourelli, 2012; Mbaiwa & Sakuze, 2009), dan memberdayakan komunitas pribumi (Wallace & Russell, 2004; Carr, et al, 2016). Semua kebaikan tersebut bisa dicapai melalui pendekatan berbasis sumber daya budaya dan berbasis pasar yang tepat (Peters, et al, 2011; Kastenholz, et al, 2013; Herrero-Prieto & Gómez-Vega, 2017; Mokoena, 2019), manajemen inovatif (Cetin & Bilginan, 2014; Martínez-Pérez, et al, 2018), dan pemasaran kreatif (Pennington & Thomsen, 2010; Font & McCabe, 2017). Namun, apa yang tidak bisa boleh diabaikan adalah kepentingan negara dalam menjalankan bermacam program wisata budaya untuk mewujudkan tujuan ekonomi. Kunjungan wisatawan baik domestik maupun mancanegara tentu akan menghasilkan devisa yang tidak sedikit dan bisa mendukung pertumbuhan ekonomi nasional.

Kepentingan komunitas untuk menegosiasikan budaya lokal di tengah-tengah tren keseragaman global, di satu sisi, dan hasrat pemerintah untuk mengakumulasi keuntungan melalui industri pariwisata yang berbasis budaya lokal, di sisi lain, menjadi warna dari eksotika pascakolonial (Huggan, 2001). Eksotisme yang pada masa lalu menjadi bagian Orientalisme untuk mendukung kekuasaan kolonial dengan cara men-stereotipisasi manusia dan budaya Timur (Said, 2003, 2004), pada masa kini dipahami sebagai potensi ekonomi oleh pemerintah dan swasta melalui industri pariwisata dan industri budaya (Commarof & Commarof, 2009). Maka, pelestarian budaya etnis penting untuk menyiapkan sumber kreatif bagi program wisata budaya. Selain secara ekonomis, pemerintah juga diuntungkan secara politis karena etnisitas bisa memperkuat nasionalisme sebagai produk

modernisme (Smith, 1998), tetapi tetap membutuhkan simbolisme dan mobilisasi kultural (Eriksen, 2010; Smith, 2009).

Ketika kapitalisme neoliberal diadopsi ke dalam sistem ekonomi-politik, kebijakan budaya pun ikut berubah. Secara ideal, kebijakan budaya bisa menjadi regulasi pemerintah bagi pemberdayaan budaya yang melibatkan partisipasi publik untuk menumbuhkan demokrasi kultural (Mulcahy, 2017; Hadley & Belfiore 2018; Belfiore 2016), memperkuat nilai budaya (Behr, et al, 2017; Walmsley 2018; Oman 2019; Manchester & Prett 2015; Oancea, et al, 2018), dan menyuburkan identitas nasional (Villarroya, 2012; Al-Zo'by, 2019). Namun, kebijakan budaya di era pasar juga membawa kepentingan bisnis (Wise, 2002; Banks, 2018; Throsby, 2010; Frey, 2000; Bille, et al, 2016; Hesmondhalgh & Pratt, 2005; Haans & van Witteloostuijn, 2018). Mekanisme pasar dengan dukungan regulasi negara—sebagai karakteristik utama sistem ekonomi neoliberalisme—diposisikan sebagai aturan tertinggi yang akan menentukan popularitas atraksi dan destinasi wisata di sebuah negara atau daerah. Dalam kerangka demikian, pemerintah daerah menerapkan prinsip kelenturan untuk menginkorporasi dan mengkomodifikasi kekayaan budaya ke dalam industri pariwisata yang tidak hanya bisa menarik wisatawan, tetapi juga investor. Eksotika budaya etnis dieksploitasi dan pada saat bersamaan dikampanyekan sebagai bentuk pelestarian.

Kerangka teoretis tersebut akan digunakan untuk menganalisis data hasil observasi dalam aktivitas wisata budaya di Banyuwangi pada tahun 2012-2019. Pertama, dalam paper ini akan dianalisis bagaimana praktik formula neo-ekotisme dalam beragam *event* spektakuler dalam B-Fest. Kedua, analisis diarahkan kepada pengaruh B-Fest kepada pemberdayaan budaya lokal di tingkat desa yang difasilitasi Pemkab Banyuwangi. Ketiga, dilakukan penelaahan dampak neo-ekotisme terhadap kepentingan ekonomi-politik rezim penguasa dan pemodal. Dengan model analisis demikian, kritik terhadap kebijakan merupakan warna dominan dapat dihadirkan dalam paper ini.

Hasil dan Pembahasan

B-Fest merupakan program tahunan yang memayungi bermacam *event* wisata budaya, wisata keindahan alam, dan wisata olahraga di Banyuwangi. Ajang ini dirintis sejak tahun 2011 dan diformalkan sejak tahun 2012. Tahun 2012 terdapat 10 *event*. Jumlah itu meningkat menjadi 15 *event* pada 2013, 23 *event* pada 2014, 36 *event* pada 2015, 53 *event* pada 2016, 56 *event* pada 2017, 77 *event* pada 2018,

dan 121 *event* pada 2019. Sebagian besar *event* dalam B-Fest adalah wisata budaya yang menjual eksotika lokalitas dalam prinsip kelenturan. Karakteristiknya adalah komodifikasi secara transformatif dengan cara memegahkan dan mengglamorkan tampilan visual budaya lokal melalui beragam festival dan karnaval. Prinsip komodifikasi transformatif menggusur substansi budaya lokal, tetapi menguntungkan industri pariwisata.

Karnavalisasi Budaya Lokal

Dimulai tahun 2011, Bupati Anas dengan menggandeng Jember Fashion Carnival (JFC) menggelar Banyuwangi Ethno Carnival (selanjutnya disingkat BEC), *event* karnaval fesyen pertama di Banyuwangi dengan tema keragaman dan kekayaan etnis serta keindahan alam. Sampai tahun 2019, BEC masih diselenggarakan dengan tema yang selalu berganti setiap tahunnya. Budaya lokal, seperti kesenian dan ritual, mengalami proses reduksi karena hanya dijadikan peragaan busana di jalanan. Gandrung, misalnya, kehilangan estetika pertunjukan yang biasa disajikan dari selepas Isya sampai menjelang Subuh serta makna-makna kultural yang membentuk identitas Using. Ritual agraris *Barong Kemiren*, *Kebo-keboan*, dan *Seblang* pun dijauhkan dari makna keterikatan petani dengan kekuatan adikodrati karena hanya dijadikan pernik busana mewah yang menghadirkan keindahan visual bagi penonton, jurnalis, dan fotografer. Peragaan busana dalam karnaval itulah yang diposisikan sebagai produk transformatif budaya lokal yang memunculkan makna neo-eksotis, melampaui makna adiluhungnya.

Neo-eksotisisme menjadikan pengembangan budaya lokal tidak lagi beorientasi pada usaha strategis untuk melestarikan, tetapi menawarkannya pada pasar wisata budaya. Prinsip transformasi-lentur memungkinkan visualisasi etnis-glamor dalam bentuk karya busana yang memberikan makna etnisitas baru yang tidak lagi berasal dari praktik kultural secara konvensional. Rezim Anas tidak memiliki beban untuk melakukan komodifikasi karena mereka meyakini bahwa format karnaval dibutuhkan untuk menghubungkan budaya lokal dengan budaya global sekaligus menyesuaikan dengan kepentingan pasar pariwisata sehingga bisa menarik kehadiran wisatawan dan para investor di bidang perhotelan, restoran, dan yang lain. Meskipun ada makna dan pengetahuan lokal yang dimusnahkan, ramainya jumlah penonton dan luasnya liputan media, baik media televisi, cetak, maupun daring, memberikan bukti bahwa *event* glamor dengan makna neo-eksotis bisa menjadi agenda wisata spektakuler. Pemberitaan media menjadi kekuatan diskursif untuk terus membesarkan keberhasilan rezim Anas mengelola B-Fest.

Masyarakat desa dengan beragam budayanya diposisikan sebagai sumber kreativitas yang perlu diajak masuk ke dalam logika pasar wisata yang menuntut keatraktifan dan peringkasan dinamis dalam banyak wujud. Formula neo-eksotisme dalam BEC sudah menghasilkan banyak karya oleh para desainer dan diperagakan para *talent* sebagai wujud reproduksi, reduplikasi, dan reaktualisasi ragam budaya lokal. Kaum muda pun bisa mengaktualisasikan diri dalam berbagai peran dalam ajang wisata budaya, dari desainer, *talent*, hingga sukarelawan. Namun, apakah benar semua itu bisa menjadi cara untuk mempertahankan identitas Using? Identitas etnis terhubung dengan substansi historis-kultural yang mengikat serta dijalankan melalui aktivitas ritual, kebahasaan, dan kesenian yang cukup intens. Sementara, B-Fest hanya ajang tahunan sehingga tidak akan pernah menyentuh substansi penguatan identitas secara konvensional. Sebagai *event* ia menawarkan banyak makna baru yang lebih lentur dan cair, tetapi tetap dalam bingkai ekonomi pariwisata yang menekankan perayaan visualitas. Konsep pemberdayaan lebih tepat disematkan karena memang menjadikan budaya lokal sebagai bahan atraksi wisata yang dikatakan bisa meningkatkan ekonomi masyarakat.

Bupati Anas memiliki perspektif visioner dalam memosisikan pariwisata dan budaya lokal. BEC merupakan pintu masuk bagi wisatawan untuk menikmati bermacam kesenian, ritual, kuliner, kerajinan tangan, dan keindahan alam, seperti Gunung Ijen, Taman Nasional Sukamade, Taman Nasional Alas Purwo, Pantai Pulau Merah, dan tempat indah lainnya. Bagi Bupati Anas, kekayaan budaya Banyuwangi harus dimanfaatkan secara transformatif dengan menjadikannya karnaval yang bisa dipertontonkan kepada wisatawan baik domestik maupun internasional. Mobilisasi makna tradisional harus dimasukkan ke dalam format karnaval global yang spektakuler. Apa yang terpenting adalah “membagikan” keunikan dan keberbedaan kesenian lokal yang sudah diformat dalam cita rasa global melalui format karnaval, bukan lagi format aslinya. Eksotisme yang pada masa kolonial dikonstruksi dan disebarluaskan oleh para penulis, peneliti, dan aparat pemerintah kolonial untuk memperkuat proyek Orientalisme, pada era ekonomi pasar bebas ditawarkan secara terbuka setelah dikemas-ulang oleh pemerintah di negara pascakolonial seperti Indonesia.

Untuk menormalisasi kepentingan ekonomi pasar pariwisata, rezim Anas memiliki beberapa argumen paradigmatis. Pertama, BEC mementingkan “eksplorasi konsep” dan “kekuatan tema” alih-alih mengeksploitasi tubuh, seperti karnaval di Brazil yang mengeksploitasi tubuh wanita sebagai tontonan. Di sini ada wacana pentingnya pengetahuan untuk mengeksplorasi tampilan busana dari budaya lokal sehingga tidak sekadar ‘menjual’ tubuh. Kedua, rezim Anas memosisikan BEC dan

acara-acara lain dalam B-Fest sebagai “investasi kebudayaan” yang mengidealisasi program wisata budaya berkontribusi terhadap penguatan budaya nasional dan memperkokoh kebangsaan. Namun, sebenarnya rezim Anas hanya memosisikan *event* wisata budaya sebagai sarana untuk menjual hasil komodifikasi neo-eksotis budaya Banyuwangi kepada masyarakat nasional dan internasional. Sementara itu, kegiatan sistematis untuk melestarikan dan mengembangkan budaya etnis masih kurang. Kalau kata “investasi” dimaknai sebagai mengalokasikan dana untuk mendapatkan keuntungan, apa yang dikatakan Bupati Anas memang benar, bahwa dengan menggelar bermacam *event* wisata budaya neo-eksotis, Pemkab Banyuwangi mendapatkan keuntungan berupa pemasukan dari sektor wisata.

Pertunjukan Spektakuler: *Festivalisasi Seni Etnis*

Upaya lain untuk memberdayakan budaya lokal di Banyuwangi adalah membuat acara spektakuler berbasis kesenian etnis dengan penampil dalam jumlah massif sehingga menyuguhkan pesona visual yang eksotis. Salah satu acara yang digelar adalah Parade Gandrung Sewu atau yang sekarang berganti Festival Gandrung Sewu (FGS). Acara ini tidak menghadirkan 1.000 penari gandrung terob yang biasa menari dalam hajatan warga, alih-alih, 1.000 lebih penari perempuan dan lelaki berusia remaja perwakilan SMP dan SMA se-Banyuwangi. Konsep utama yang diusung ini adalah kegiatan seolah-olah pelestarian karena lebih dari 1000 siswa dilatih untuk menari gandrung sesuai dengan tema setiap tahunnya. Melalui cara tersebut, para siswa diidealisasi bisa belajar gerakan tari gandrung tanpa harus menjadi penari pertunjukan terob. Koreografi gandrung massal inilah yang disuguhkan kepada ribuan penonton di Pantai Boom Banyuwangi. FGS tetap mempertontokan karya koreografis gandrung dengan judul-judul tari yang masih sesuai dengan pakem. Makna tradisional yang sudah diperbarui terlihat jelas dari karya koreografi yang tidak lagi diperuntukkan kepada kalangan tertentu yang *nanggap*, tetapi untuk memuaskan hasrat visual para wisatawan. Tujuan utama acara ini adalah mempromosikan wisata budaya dengan menggunakan kesenian etnis yang dianggap sebagai salah satu ikon identitas Banyuwangi. Kesenian yang cukup populer di Banyuwangi ini diposisikan sebagai “agen khusus” karena banyak orang yang sudah tahu sehingga ketika dikemas dalam bentuk sendratari massal diharapkan mereka mau berkunjung.

Para koreografer FGS masih mengikuti pakem pertunjukan gandrung dalam hal gerakan tari, musik, dan tembang. Secara ideal itu dilakukan agar makna historis

gandrung tetap terjaga, meskipun diperuntukkan untuk konsumsi wisatawan. Adapun tema-tema yang diangkat adalah *Jejer Gandrung* (2012), *Paju Gandrung* (2013), *Seblang Subuh* (2014), *Podho Nonton* (2015), *Seblang Lukinto* (2016), *Kembang Pepe* (2017), *Layar Kumendung* (2018), dan *Panji Sunangkoro* (2019). Pilihan tema tersebut bertujuan untuk mengingatkan para remaja dan penonton akan sejarah panjang gandrung yang berkaitan dengan perjuangan pada era kolonial Belanda. Meskipun demikian, Wolbers (1992: 278-283) berargumen bahwa makna perjuangan sebagaimana ditafsir oleh beberapa budayawan berdasarkan tembang-tembang dalam pertunjukan gandrung bisa dikritisi karena kontekstualisasinya sulit ditemukan.

Pilihan menggunakan pakem dan tembang gandrung dalam FGS bisa dibaca sebagai usaha rezim Anas untuk menunjukkan ke publik bahwa mereka memiliki perhatian untuk melestarikan pakem dan makna historis gandrung. Dengan demikian, meskipun dijadikan wisata budaya, publik masih menilai rezim Anas memiliki keseriusan dalam mengelola kesenian rakyat. Kecerdasan strategi ini di satu sisi mampu mengurangi tuduhan negatif bahwa Bupati Anas memanfaatkan gandrung semata-mata untuk tujuan komersial. Di sisi lain, pertunjukan massal gandrung diharapkan bertujuan menarik kehadiran ribuan penonton, meskipun mayoritas dari mereka berasal dari Banyuwangi. Para penonton dari luar Banyuwangi sebagian besar datang karena ingin menikmati tarian massal di Pantai Boom. Adapun para wisatawan asing yang selalu (di)hadir(kan?), baik dalam FGS ataupun BEC, menurut informasi dari beberapa sumber, adalah wisatawan yang hendak ke atau turun dari Gunung Ijen. Atau, bisa juga mahasiswa asing yang sedang ada program di Banyuwangi. Kehadiran para wisatawan mancanegara tersebut penting untuk mencitrakan BEC sebagai ajang bergengsi yang menarik perhatian dunia internasional.

Keberhasilan FGS dengan formula festivalisasi kesenian etnis tanpa meninggalkan pakem dalam sajian pertunjukannya mendorong pemerintah Kabupaten Banyuwangi untuk menggelar *event-event* spektakuler lain, seperti Festival Angklung Caruk, Festival Kuntulan Caruk, Festival Lalare, dan Festival Batik Banyuwangi. Model neo-eksotisme melalui festivalisasi kesenian etnis memang tampak menjanjikan. Pelibatan kaum muda dalam *event* festival tampak memberikan harapan akan terjaminnya regenerasi budaya lokal. Para peserta bisa belajar kesenian-kesenian etnis yang diposisikan sebagai pendukung identitas lokal. Mereka diharapkan memiliki *skill* koreografi gandrung dan kesenian-kesenian lainnya. Negosiasi makna dan bentuk kesenian etnis kepada para wisatawan domestik dan mancanegara merupakan *soft diplomacy* untuk memberikan kesan positif terhadap keindahan dan keunikan eksotis Banyuwangi.

Sayangnya, wacana festivalisasi kesenian etnis sebagai tindakan pemajuan kebudayaan, sebagaimana disampaikan oleh Bupati Anas ketika memberikan sambutan pada FGS 2019, perlu dikritisi. Wacana tersebut merujuk kepada UU Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, yaitu pemerintah memimpin usaha untuk menjadikan kebudayaan berkembang dan maju melalui langkah strategis dan praksis, termasuk pelestarian dan pemberdayaan. Kalau membicarakan pelestarian, hal pertama yang harus diperhatikan adalah bagaimana keberlanjutan sebuah kesenian dari satu generasi ke generasi berikutnya. Memang, Pemkab memerintahkan setiap kecamatan mengirim siswa SMP dan SMA untuk mengikuti latihan selama beberapa kali agar mereka bisa menarikan tarian yang akan dipertontonkan dalam FGS. Namun, pelatihan itu hanya dilakukan untuk keperluan festival, bukan untuk mendidik calon penari gandrung *terob*. Maka, kemeriahan FGS dengan liputan media dan kilatan blitz kamera para fotografer dan wisatawan tidak berkorelasi secara positif dengan regenerasi gandrung *terob*.

Ragam Festival di Desa

Dampak kemeriahan dan pemberitaan BEC mendorong warga dan perangkat desa berlomba-lomba untuk membuat *event* lokal. Tujuan utamanya adalah agar masuk dalam agenda B-Fest sehingga bisa mendapatkan dana dari Pemkab Banyuwangi. Jawaban normatif penyelenggara ketika ditanya tentang tujuan penyelenggaraan festival budaya tingkat desa adalah untuk memberdayakan budaya lokal dan merintis industri pariwisata berbasis- komunitas yang menyejahterakan. Tentu saja, jawaban tersebut menjadi bagian formasi diskursif pemberdayaan budaya lokal sebagaimana diwacanakan oleh rezim Anas. Masyarakat dan perangkat desa, dengan demikian, memosisikan BEC dan formula neo-eksotisismenya sebagai rezim kebenaran yang bisa ditiru dalam bentuk program wisata budaya unik yang ada masing-masing desa.

Beberapa acara level desa yang sudah masuk agenda B-Fest adalah Festival Ngopi Sepuluh Ewu, Festival Sego Lemeng & Kopi Uthek, Festival Puter Kayun, Festival Bambu Gintangan, dan yang lain. Festival Ngopi Sepuluh Ewu merupakan acara yang digelar oleh warga Desa Wisata Osing, Kemiren. Tidak terlalu istimewa, para tamu disuguhi kopi dan minuman ala *ndeso* lainnya serta makanan berat dan makanan ringan. Kaum muda-mudi pun bercengkerama di kursi yang disediakan di pinggir jalan. Acara dilengkapi dengan gelaran tari ataupun musik etnis oleh para seniman dari sanggar yang sudah dikontrak. Ironisnya, seringkali yang dipentaskan bukan berasal dari sanggar di kawasan Kemiren. Mayoritas pengunjung adalah warga dari desa tetangga dan wisatawan dari kota. Fakta menariknya adalah bahwa

masyarakat Kemiren tidak memiliki kebun kopi sehingga kopi yang disediakan berasal dari luar. Acara ini mendapatkan liputan media karena labelnya yang unik. Tidak jauh berbeda, Festival Sego Lemeng & Kopi Uthek juga menyuguhkan kopi yang gulanya digigit. Nasi lemeng adalah semacam nasi bakar yang awet sebagai makanan para pengangkut belerang. Sama seperti acara di Kemiren, festival yang diselenggarakan pada pagi hingga siang hari ini juga dilengkapi dengan gelaran tari dan pertunjukan musik etnis dari kelompok di luar kawasan Licin. Lagi-lagi, tidak ada yang cukup spesial dari *event* ini. Labelisasi festival dengan nama unik dan penyelenggaraan acara di desa merupakan kekuatan kultural dan ekonomis acara-acara tersebut sehingga banyak media yang meliput.

Keterlibatan pemerintah dan warga desa dalam BEC selalu diklaim sebagai keberhasilan rezim Anas untuk menggerakkan partisipasi dari bawah dalam menyukseskan wisata budaya berbasis komunitas. Selain itu, Bupati Anas dan aparat birokrasinya selalu mengungkapkan wacana “keterlibatan warga” dalam setiap *event* dalam BEC. Wacana itu memang mengarah kepada konsep pariwisata-berbasis-komunitas, sebuah aktivitas pariwisata yang menjadikan warga komunitas atau masyarakat lokal sebagai subjek yang terlibat secara langsung dalam perencanaan dan eksekusi di lapangan. Mereka juga bertanggung jawab untuk menyediakan fasilitas dan atraksi yang membuat wisatawan nyaman. Konsep keterlibatan yang ditawarkan Anas merupakan perwujudan ideal dari wisata berbasis komunitas. Bahwa semua pihak harus terlibat memang sudah menjadi tuntutan karena merekalah yang akan menentukan kualitas apa pun yang akan diberikan kepada wisatawan. Penempatan warga masyarakat sebagai ujung tombak pemasaran wisata menegaskan peran dan kontribusi strategi dalam mekanisme keterlibatan sehingga mereka akan secara sadar melakukan tanggung jawab. Sayangnya, belum ada kajian mendalam tentang dampak ekonomi karena festival di desa, apalagi hanya berlangsung setahun sekali. Lagipula, walaupun ada wisatawan kota yang menginap, mereka tidak tinggal di rumah warga, tetapi di hotel-hotel berbintang atau *home stay* yang bagus. Mereka pun berbelanja di pusat oleh-oleh yang ada di kota. Wacana yang selalu dimobilisasi adalah keberhasilan pertumbuhan ekonomi secara makro dan peningkatan jumlah wisatawan baik domestik maupun mancanegara.

Dalam Kendali Pasar Pariwisata dan Ekonomi-Politik Birokrasi

Meningkatkan industri pariwisata merupakan tujuan utama dalam pemberdayaan budaya Banyuwangi melalui banyak *event* transformatif-lentur dalam B-Fest. Bukan untuk pelestarian budaya lokal apalagi pemberdayaan para

pelaku. Memang benar ada sebagian seniman yang merasakan rezeki ekonomi melalui keterlibatan mereka dalam *event* festival, parade, *carnival*, ataupun pertunjukan di hotel dan *resort*. Namun, mayoritas seniman gandrung, janger, dan jaranan masih tetap bergerak sendiri untuk melestarikan kesenian etnis. Neo-eksotisme, dengan demikian, bukanlah formula ideal bagi pelestarian budaya lokal karena menghilangkan keutuhan estetika dan substansi filosofisnya bagi masyarakat dan kurang memberikan dampak positif bagi kehidupan para seniman. Alih-alih, formula tersebut memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan industri pariwisata di Banyuwangi. Pertumbuhan tersebut bisa dilihat, misalnya, dari peningkatan jumlah wisatawan yang berkunjung ke daerah ini dari tahun ke tahun. Pada tahun 2013 wisatawan domestik yang mengunjungi Banyuwangi sejumlah 1.057.952 orang. Tahun 2018 terjadi lonjakan jumlah wisatawan domestik berkunjung, yakni 5.039.934 orang. Rata-rata para wisatawan domestik ketika berkunjung ke Banyuwangi menghabiskan dana sejumlah Rp1.638.000,00. Jumlah kunjungan wisatawan mancanegara juga mengalami kenaikan signifikan. Pada tahun 2013 wisatawan mancanegara yang berkunjung sebanyak 10.462 orang, meningkat signifikan menjadi 127.420 orang pada tahun 2018. Mereka rata-rata menghabiskan dana sejumlah Rp3.700.000,00.

Para investor jasa pariwisata pun mengincar pertumbuhan luar biasa tersebut sebagai peluang usaha. Beberapa hotel berbintang telah dibangun, seperti Hotel Santika, Hotel Aston, El Royale Hotel, Hotel Dialog, Sahid Osing Kemiren, dan Illira Hotel. Dan, yang baru saja beroperasi di tahun 2020 adalah Kokoon Hotel. Beberapa *resort* hadir melengkapi hasrat eksotis wisatawan terhadap keindahan alam, seperti Jiwa Jawa Resort dan Ijen Resort and Villas di kawasan Gunung Ijen. Usaha rumah makan, restoran, dan kafe yang mengusung makanan khas Using juga berkembang. Beberapa bahkan berlokasi di kawasan pedesaan yang tidak terlalu jauh dari kota, seperti Rumah Makan Kemarang di Desa Tamansuru, Kecamatan Glagah. Kehadiran industri jasa perhotelan, *resort*, restoran, dan kafe merupakan bukti bahwa ada geliat industri pariwisata dengan budaya lokal dan keindahan alam sebagai menu utamanya.

Kehadiran investasi besar di Banyuwangi tentu harus didukung dengan beragam *event* yang pariwisata berbasis budaya lokal dan keindahan alam sehingga wisatawan tertarik datang dan tinggal lebih lama. Tidak mengherankan bahwa kehadiran hotel-hotel berbintang di Banyuwangi berkorelasi langsung dengan peningkatan jumlah *event* wisata dalam B-Fest yang meningkat signifikan dari tahun ke tahun. Tentu saja, kondisi itu akan memberi keuntungan komersial kepada para pengusaha hotel, *resort*, restoran, dan usaha-usaha lainnya. Maka,

bisa dibuat logika kritis bahwa peningkatan jumlah *event* B-Fest merupakan usaha rezim Anas untuk terus menghidupkan industri perhotelan karena tanpa banyaknya wisatawan, tingkat hunian hotel akan turun sehingga bisa menimbulkan kerugian. Mengikuti mekanisme pasar pariwisata yang bersinergi dengan pemodal menjadi jaminan untuk mendapatkan keuntungan ekonomi.

Gebrakan yang dilakukan Bupati Anas melalui B-Fest dengan liputan media yang cukup luas dan perubahan-perubahan positif dalam hal pembangunan dan pertumbuhan ekonomi terbukti mampu memengaruhi mayoritas warga masyarakat. Pendekatan efektif ke aparat birokrat, pemerintahan desa, tokoh masyarakat, tokoh agama, dan komunitas terbukti mampu mengarahkan perspektif dan orientasi warga Banyuwangi dalam mengembangkan budaya lokal dalam mekanisme pasar pariwisata. Meskipun tidak didukung data detail tentang kontribusi penting B-Fest terhadap peningkatan kesejahteraan warga dan pelaku budaya, Pemkab seringkali melemparkan angka statistik secara umum untuk menunjukkan keberhasilan mereka. Sejak dimulainya B-Fest pada tahun 2012 hingga 2016, misalnya, terjadi peningkatan signifikan pendapatan per kapita per tahun. Tahun 2012 pendapatan per kapita sebesar 26,84 juta per orang per tahun. Jumlah tersebut mengalami peningkatan menjadi 30,08 juta per orang per tahun pada 2013; 33,63 juta pada 2014; 37,78 juta pada 2015; dan 41,46 juta pada tahun 2016. Mobilisasi wacana pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan komunitas serta pelaku budaya sebagai dampak positif B-Fest adalah semakin menguatnya dukungan publik terhadap kepemimpinan Bupati Anas. Secara politik, semua prestasi yang dicapai selama memimpin Banyuwangi juga akan menjadi investasi politik yang menguntungkan pada masa kepemimpinannya dan pada masa mendatang. Tahun 2016, misalnya, Anas dengan mudah terpilih kembali menjadi Bupati Banyuwangi untuk periode kedua kepemimpinannya. Selain itu, prestasi luar biasa dari B-Fest juga akan menjadi catatan positif untuk karier politik setelah tidak lagi menjabat sebagai Bupati Banyuwangi. Hal yang tidak kalah penting adalah bahwa segala kelemahan Anas dan rezimnya—seperti kasus tambang emas Tumpang Pitu yang ditolak warga—tidak akan dihiraukan publik secara luas.

Apa yang harus dicatat adalah bahwa mobilisasi dan komodifikasi etnisitas di setiap wilayah ke dalam wisata *event* budaya memang berhasil menghadirkan wisatawan domestik dari daerah lain ataupun wisatawan mancanegara, tetapi klaim-klaim generalis terkait kontribusi ekonominya perlu diuji. Beberapa kajian yang menunjukkan bahwa kontribusi *event tourism* terhadap pengembangan ekonomi lokal relatif kecil karena banyak *event* yang tidak melibatkan warga miskin (Mukwada & Dhlamini, 2012). Kalau beragam *event* dalam B-Fest bisa

meningkatkan derajat hidup para seniman di Banyuwangi, tentu tidak akan terdengar cerita sedih mereka yang harus berjuang keras untuk *survive*. Lebih dari itu, dampak positif klaim pelestarian kesenian etnis melalui beragam tampilan dalam *event* B-Fest perlu direvisi karena kenyataannya pemerintah Kabupaten Banyuwangi tidak memiliki program yang sistematis dan terukur untuk melestarikan gandrung terob, angklung, dan kesenian lainnya. Banyak sanggar seni yang dikelola secara modern bergerak atas inisiatif mereka sendiri. Sanggar seni gandrung terob pun semakin berkurang dari waktu ke waktu. Ini menegaskan bahwa semua perayaan dan keramaian industri wisata berbasis budaya lokal tidak didesain untuk melestarikan kesenian etnis yang berorientasi komunal karena yang terpenting adalah mentransformasinya ke dalam paket-paket wisata.

Simpulan

Neo-eksotisisme menjadikan keunikan dan keberbedaan budaya lokal menjadi modal dan sumber kreatif untuk dikomodifikasi dengan prinsip transformasi lentur dalam beragam produk wisata budaya dengan moda karnaval, festival, dan pertunjukan spektakuler. Bagi rezim negara formula tersebut memudahkan pemerintah daerah untuk mengemas-ulang kekayaan budaya dalam bentuk produk wisata karena mereka tidak harus terbebani semua nilai historis dan makna kultural yang pada masa lalu mengikat sebuah komunitas. Apa yang dieksploitasi kemudian adalah makna-makna eksotis yang masih bisa ditemukan dalam beragam tampilan visual glamor sehingga kerinduan para wisatawan akan makna tradisional dipenuhi melalui makna-makna baru. Bagi pihak swasta yang berinvestasi di sektor hotel, *resort*, restoran, dan yang lain, semakin banyaknya *event* neo-eksotis yang dibuat oleh pemerintah daerah bersama para seniman dan warga masyarakat akan memberikan keuntungan besar karena para wisatawan membutuhkan jasa dan fasilitas yang mereka sediakan. Itulah mengapa, pemerintah daerah diharapkan terus melakukan terobosan kreatif dalam memanfaatkan kesenian etnis sebagai materi wisata *event* budaya. Dengan demikian, pemerintah dan pihak swasta merupakan dua faksi yang akan mendapatkan keuntungan finansial yang lebih besar, meskipun pemerintah selalu berargumen sekaligus berdalih bahwa keuntungan itu dikembalikan untuk kesejahteraan rakyat.

Neo-eksotisisme memang menjadi rezim kebenaran yang membuat birokrat dan masyarakat mengusung konsep karnival dan festival dengan alasan mengembangkan potensi yang mereka miliki. Mobilisasi wacana penguatan

identitas lokal sekaligus peningkatan pendapatan seniman dan warga merupakan kombinasi diskursif yang selalu dikampanyekan. Namun, kalau dibandingkan dengan keuntungan para pemodal, keuntungan mereka tentu tidak sebanding. Para seniman dan warga masyarakat adalah subjek yang memang diarahkan untuk selalu berada dalam relasi subordinat dengan rezim penguasa sehingga mereka memilih untuk menunggu dan mengharap *job* dari acara-acara pemerintah. Kondisi ini bisa menjebak mereka dalam format berkesenian dalam rangka dengan produk-produk baku bernuansa neo-eksotis sesuai dengan keinginan pemerintah. Itulah mengapa, meskipun bagus digunakan untuk pengembangan berorientasi wisata budaya, formula neo-eksotisme tidak akan berdampak besar kepada budaya lokal yang masih berorientasi pada pemertahanan pakem dan makna-makna luhur. Konsekuensinya adalah pemerintah dan swasta akan meningkatkan peran seniman dan warga yang bersepakat dengan formula neo-eksotis, sementara untuk mereka yang tidak bersepakat, berada di ruang marginal adalah sebuah kepastian.

Referensi

- Al-Zo'by, M. 2019. "Culture and the Politics of Sustainable Development in the Gcc: Identity Between Heritage and Globalization." *Development in Practice*. doi: <http://doi.org/10.1080/09614524.2019.1602110>.
- Anderson, W. 2015. "Cultural Tourism and Poverty Alleviation in Rural Kilimanjaro, Tanzania." *Journal of Tourism and Cultural Change*, 13(3): 208–224.
- Banks, M. 2018. "Creative Economies of Tomorrow? Limits to Growth and the Uncertain Future." *Cultural Trends*, 27(5): 367-380.
- Behr, A., Brennan, M., & Cloonan, M. 2016. "Cultural Value and Cultural Policy: Some Evidence from the World of Live Music." *International Journal of Cultural Policy*, 22(3): 403-418.
- Bille, T., Grønholm, A., & Møgelgaard, J. 2016. "Why Are Cultural Policy Decisions Communicated in Cool Cash?" *International Journal of Cultural Policy*, 22(2): 238-255.
- Carr, A., Ruhanen, L., & Whitford, M. 2016. "Indigenous Peoples and Tourism: The Challenges and Opportunities for Sustainable Tourism." *Journal of Sustainable Tourism*, 24(8-9): 1067-1079.
- Cetin, G., & Bilgihan, A. 2015. "Components of Cultural Tourists' Experiences in Destinations." *Current Issues in Tourism*, doi: <http://doi.org/10.1080/13683500.2014.994595>.

- Chianeh, R. H., Chiappa, G. D., & Ghasemi, V. 2018. "Cultural and Religious Tourism Development in Iran: Prospects and Challenges." *Anatolia*. doi: <http://doi.org/10.1080/13032917.2017.1414439>.
- Comaroff, J. L., & Comaroff, J. 2009. *Ethnicity, Inc.* Chicago: The University of Chicago Press.
- Croes, R., & Semrad, K. J. 2015. "The Relevance of Cultural Tourism as the Next Frontier for Small Island Destinations." *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 39(4): 469–491.
- Croes, R., Lee, S. H., & Olson, E. D. 2013. "Authenticity in Tourism in Small Island Destinations: A Local Perspective." *Journal of Tourism and Cultural Change*, 11(1-2): 1-20.
- du Cros, H. 2009. "Emerging Issues for Cultural Tourism in Macau." *Journal of Current Chinese Affairs*, 38(1): 73-99.
- Eriksen, T. H. 2010. *Ethnicity and Nationalism: Anthropological Perspectives*. New York: Pluto Press.
- Font, X., & McCabe, S. 2017. "Sustainability and Marketing in Tourism: Its Contexts, Paradoxes, Approaches, Challenges and Potential." *Journal of Sustainable Tourism*, 25(7): 869-883.
- Foucault, Michel. 1980. "Truth and Power". Dalam *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings*. Disunting Colin Gordon. New York: Pantheon Books.
- Frey, Bruno. 2000. *Arts and Economics: Analysis of Cultural Policy*. Berlin: Springer.
- García, L. G., Fernández, G. A. M., & Lópezguzmán, T. 2019. "Cultural Tourism and Flamenco in the City of Cordoba (Spain)." *Journal of Quality Assurance in Hospitality & Tourism*. doi: <http://doi.org/10.1080/1528008x.2019.1579077>.
- Grydehøj, A. 2012. "Negotiating Heritage and Tradition: Identity and Cultural Tourism in Ærø, Denmark." *Journal of Heritage Tourism*, 7(2): 113-126.
- Hadley, S., & Belfiore, E. 2018. "Cultural Democracy and Cultural Policy." *Cultural Trends*, 27(3): 218-223.
- Haans, R. F. J., & van Witteloostuijn, A. 2018. "Expected Job Creation Across the Cultural Industries: A Sectoral Division and Its Implications for Cultural Policy." *International Journal of Cultural Policy*, 24(1): 45-67.
- Hesmondhalgh, D., & Pratt, A. C. 2005. "Cultural Industries and Cultural Policy." *International Journal of Cultural Policy*, 11(1): 1-13.
- Herrero-Prieto, L. C., & Gómez-Vega, M. 2017. "Cultural Resources as a Factor in Cultural Tourism Attraction: Technical Efficiency Estimation of Regional Destinations in Spain." *Tourism Economics*, 23(2): 260–280.

- Hsiao, T., & Chuang, C. 2015. "The Cooperation Model Between Tourism Development and Traditional Culture: New Perspectives on Regional Context." *Journal of Tourism and Cultural Change*, doi: <http://doi.org/10.1080/14766825.2015.1020811>.
- Huggan, Graham. 2001. *The Postcolonial Exotic: Marketing the Margins*. London: Routledge.
- Kastenholz, E., Eusebio, C., & Carneiro, M., J. 2013. "Studying Factors Influencing Repeat Visitation of Cultural Tourists." *Journal of Vacation Marketing*, 19(4): 343–358 .
- Kline, C., Brulla, B., Rubright, H., Green, E., & Harris, E. 2016. "An Exploratory Study Of Expectation–Importance–Performance Analysis with Cultural Tourists in Havana, Cuba." *Tourism and Hospitality Research*, 16(1): 19–34.
- Lacy, J. A., & Douglass, W. A. 2002. "Beyond Authenticity: The Meanings and Uses of Cultural Tourism." *Tourist Studies*, 2(1): 5–21.
- Lim, C. C., & Bendle, L. J. 2012. "Arts tourism in Seoul: Tourist-Orientated Performing Arts as a Sustainable Niche Market." *Journal of Sustainable Tourism*, 20(5): 667–682.
- Loukaitou-Sideris, A., & Soureli, K. 2012. "Cultural Tourism as an Economic Development Strategy for Ethnic Neighborhoods." *Economic Development Quarterly*, 26(1): 50–72.
- Manchester, H., & Pett, E. 2015. "Teenage Kicks: Exploring Cultural Value from a Youth Perspective." *Cultural Trends*, 24(3): 223–231.
- Martínez-Pérez, Á., Elche, D., García-Villaverde, P. M., & Parra-Requena, G. 2018. "Cultural Tourism Clusters: Social Capital, Relations with Institutions, and Radical Innovation." *Journal of Travel Research*, 1–15.
- Mbaiwa, J. E., & Sakuze, L. K. 2009. "Cultural Tourism and Livelihood Diversification: The Case of Gcwihaba Caves and XaiXai Village in the Okavango Delta, Botswana." *Journal of Tourism and Cultural Change*, 7(1): 61–75.
- Mokoena, L. G. 2019. "Cultural Tourism: Cultural Presentation at the Basotho Cultural Village, Free State, South Africa." *Journal of Tourism and Cultural Change*, doi: <http://doi.org/10.1080/14766825.2019.1609488>.
- Mukwada, G., & Dhlamini, S. 2012. "Challenges of Event Tourism in Local Economic Development: The Case of Bethlehem, South Africa." *Journal of Human Ecology*, 39(1): 27–38.
- Mulcahy, K. V. 2017. *Public Culture, Cultural Identity and Cultural Policy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Oancea, A., Florez-Petour, T., & Atkinson, J. 2018. "The Ecologies and Economy of Cultural Value from Research." *International Journal of Cultural Policy*, 24(1): 1–24.

- Özel, Ç. H., & Kozak, N. 2012. "Motive Based Segmentation of the Cultural Tourism Market: A Study of Turkish Domestic Tourists." *Journal of Quality Assurance in Hospitality & Tourism*, 13(3): 165-186.
- Peters, M., Siller, L., & Matzler, K. 2011. "The Resource-Based and The Market-Based Approaches to Cultural Tourism in Alpine Destinations." *Journal of Sustainable Tourism*, 19(7): 877-893.
- Pennington, J. W., & Thomsen, R., C. 2010. "A Semiotic Model of Destination Representations Applied to Cultural and Heritage Tourism Marketing." *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 10(1): 33-53.
- Said, E. W. 2004. "Orientalism Once More." *Development and Change*, 35(5): 869-879.
- Said, E. W. 2003. *Orientalism*. London: Penguin Books.
- Salazar, N. B. 2012. "Community-Based Cultural Tourism: Issues, Threats And Opportunities." *Journal of Sustainable Tourism*, 20(1): 9-22.
- Setiawan, I. & Subaharianto, A. 2020. "Neo-Exoticism as Indonesian Regional Government's Formula for Developing Ethnic Arts: Concept, Practice, and Criticism." *Proceedings of 4th International Conference on Arts Language and Culture*. doi: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.020>
- Setiawan, I. & Subaharianto, A. 2019. "Never-ending Local Beauty: Neo-Exoticism in Tourism Activities and Online Media Narratives." *Proceedings of the 3rd International Conference on Art, Language, and Culture*. doi: <http://doi.org/10.2991/icalc-18.2019.28>.
- Setiawan, I., Tallapessy, A., & Subaharianto, A. 2017a. "The Mobilization of Using Cultures and Local Governments' Political Economy Goals in Post-Reformation Banyuwangi." *Humaniora*, 29(1): 12-23.
- Setiawan, I., Tallapessy, A., & Subaharianto, A. 2017b. "Exertion of Cultures and Hegemonic Power in Banyuwangi: The Midst of Postmodern Trends." *Karsa*, 25(1): 147-178.
- Smith, A. D. 2009. *Ethno-Symbolism and Nationalism: A Cultural Approach*. London: Routledge.
- Smith, A. D. 1998. *Nationalism and Modernism: A Critical Survey of Recent Theories of Nations and Nationalism*. London: Routledge.
- Throsby, D. 2010. *The Economics of Cultural Policy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Villarroya, A. 2012. "Cultural Policies and National Identity in Catalonia." *International Journal of Cultural Policy*, 18(1): 31-45.
- Wallace, G., & Russell, A. 2004. Eco-Cultural Tourism as a Means for the Sustainable Development of Culturally Marginal and Environmentally Sensitive Regions." *Tourist Studies*, 4(3): 235-254.

- Walmsley, B. 2018. "Deep Hanging out in the Arts: An Anthropological Approach to Capturing Cultural Value." *International Journal of Cultural Policy*, 24(2): 272-291.
- Wise, P. 2002. "Cultural Policy and Multiplicities." *International Journal of Cultural Policy*, 8(2): 221-231.
- Wolbers, Paul Arthur. 1992. "Maintaining Using Identity through Musical Performance; Seblang and Grandung of Banyuwangi, East Java (Indonesia)." Thesis for Ph.D. Illinois: University of Illinois at Urbana-Champaign.
- Xie, Y., & Xu, J. 2004. "Cultural Tourism vs Tourist Culture: Case of Domestic Tourism in Modern Beijing." *Tourism Recreation Research*, 29(2): 81-88.
- Yang, L. 2011. "Cultural Tourism in an Ethnic Theme Park: Tourists' Views." *Journal of Tourism and Cultural Change*, 9(4): 320-340.
- Yun, H. J., & Zhang, X. 2015. "Cultural Conservation and Residents' Attitudes about Ethnic Minority Tourism." *Tourism and Hospitality Research*. doi: <http://doi.org/10.1177/1467358415610624>.

Ikwan Setiawan, lahir di Lamongan, 26 Juni 1978. Menyelesaikan S-1 Sastra Inggris di Universitas Jember. Menyelesaikan jenjang magister (2008) dan doktoral (2013) dalam Kajian Budaya dan Media di Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada. Saat ini mengajar di Program Studi Sastra Inggris dan Prodi Magister Linguistik di Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember. Aktif melakukan penelitian budaya lokal di Banyuwangi dan beberapa kabupaten lain di Jawa Timur seperti Mojokerto, Probolinggo, Lumajang, Pasuruan, Bondowoso, Situbondo, Tuban, Nganjuk, dan Lamongan. Aktif juga dalam penelitian teks sastra dan media, seperti televisi, iklan, dan film dengan perspektif poskolonial, hegemoni, semiotika Barthesian, wacana Foucauldian, dan dekonstruksi Derrida. Salah satu publikasinya adalah *Merawat Budaya/Merajut Kuasa: Identitas Using dan Kontestasi Kepentingan* (2017).

Andang Subahianto lahir di Blitar, 17 April 1965. Menempuh jenjang S-1 di Jurusan Sastra Indonesia, Universitas Jember dan S-2 Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada. Saat ini mengajar di Jurusan Sastra Indonesia, Universitas Jember dan menjabat sebagai Rektor Universitas Tujuh Belas Agustus Banyuwangi. Banyak melakukan penelitian lapangan di kawasan Madura, Tengger, dan Banyuwangi dengan perspektif antropologi. Aktif juga menulis esai terkait isu-isu kebangsaan dan kebudayaan. Beberapa buku yang telah terbit antara lain *Pangan, Makan, dan Ketahanan Pangan: Konsepsi Etnis Jawa dan Madura* (2011) dan *Merajut Persatuan dan Merawat Kebangsaan* (2019).

Hardiman

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, FBS
Undiksha, Singaraja, Bali
E-mail: hardiman@undikaha.ac.id

Luh Suartini

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, FBS
Undiksha, Singaraja, Bali
E-mail: luh.suartini@undiksha.ac.id

KOSA RUPA BALI: SEBUAH PERINTISAN PENYUSUNAN ENSLIKOPEDIA SENI VISUAL BALI

ABSTRAK

Di Bali, peristilahan seni rupa yang wujudnya berupa kosa rupa, mempunyai pertumbuhan yang menarik. Di samping Bali mempunyai peristilahan yang khas Bali yang diproduksi oleh lingkungan budaya tradisi yang kuat, juga peristilahan itu datang dari luar Bali dan luar Indonesia yang diserap oleh Bali, yang kemudian tumbuh dan hidup sebagai kosa rupa Bali pula. Sayangnya kekayaan kosa rupa tersebut belum tercatat. Penelitian ini adalah sebuah upaya pencatatan kosa rupa Bali. Pada posisi inilah penelitian ini menjadi penting. Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan beragam kosarupa Bali yang terdapat dalam alat dan bahan, proses pembuatan, hasil akhir karya, dan estetika seni rupa Bali dan (2) mendeskripsikan makna kosarupa Bali yang terdapat dalam alat dan bahan, proses pembuatan, hasil akhir karya, dan estetika seni rupa Bali. Luaran penelitian ini adalah *dummy* buku kosarupa Bali. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah: (1) terhimpun 300 entri kosarupa Bali tentang alat dan bahan, proses pembuatan, hasil akhir karya, dan estetika seni rupa Bali dan (2) deskripsi makna kosarupa Bali yang terdapat dalam alat dan bahan, proses pembuatan, hasil akhir karya, dan estetika seni rupa Bali.

Kata kunci: ensiklopedia, kosarupa, Bali

ABSTRACT

In Bali, art terminology in the form of visual vocabulary has an interesting growth. Besides Bali itself, it has a unique Balinese terminology that is produced by a strong traditional cultural environment, also that terminology comes from outside Bali and outside Indonesia which is absorbed by Bali, which then grows and lives as a Balinese vocabulary as well. Unfortunately the wealth of vocabulary is not yet recorded. This research is an attempt to record Balinese vocabulary. In this position this research is important. This descriptive qualitative research is aimed at: (1) to describe various Balinese contained in the tools and materials, the making process, the end result of works, and the aesthetics of Balinese art and (2) to describe Balinese meaning of visual vocabulary contained in tools and materials, making, the end result of works, and the aesthetics of Balinese art. The outline of this study is the book of Kosarupa Bali. This study used descriptive qualitative method. The results of this research are: (1) accumulated 300 Balinese entry entries on tools and materials, the making process, the end result of works, and the aesthetics of Balinese art and (2) descriptions of Balinese meanings contained in the tools and materials, the making process, the final work, and the esthetics of Balinese art.

Keywords: encyclopedia, visual vocabulary, Bali

Pendahuluan

Bali dengan seni rupanya yang kaya dan beragam tidak hanya mendapat pengakuan dari berbagai kalangan seniman, tetapi juga mendapat pengukuhan dari sejarawan dan akademisi seni rupa dalam dan luar negeri. Wiyoso Yudoseputro seperti yang dikutip Hardiman (2015) menilai bahwa tidak ada daerah lain di Indonesia, kecuali Bali yang dapat menjelaskan bagaimana kedua unsur seni, asli dan baru, dapat hidup bersatu dan bersenyawa. Itulah sebabnya, mengapa Bali dapat menjadi sumber pengetahuan yang penting untuk mengenal kelangsungan seni ini. Jika dibandingkan dengan daerah lain, tradisi seni rupa Bali merupakan warisan yang berharga dapat dicari dan ditentukan kembali arti dan hakikatnya dalam usaha memperkaya kebudayaan baru.

Akademisi lain, seperti Joseph Fischer dan Thomas Cooper (1998) mencatat bahwa khazanah *folk art* di Bali terdiri dari wayang, lukisan tradisional, lukisan kaca, dan lain-lain. Pandangan Joseph Fischer dan Thomas Cooper bisa dilihat dari kekayaan seni rupa Bali yang bukan hanya menyangkut jenis atau genrenya saja. Akan tetapi, lebih dari itu setiap genre memiliki dialek visualnya sendiri yang bisa dibedakan berdasarkan daerah, periode waktu, mazhab, atau pencampuran

ketiganya. Dialek tentu saja memiliki idioleknya sendiri. Dalam satu dialek melahirkan beberapa idiolek yang khas sebagai bahasa visual perorangan (Hardiman, 2008).

Kekayaan seni rupa Bali dapat dibentangkan berdasarkan keragaman genre seni rupa dari dua dimensi hingga tiga dimensi, dari fungsional hingga nonfungsional, dari pernyataan kolektif hingga pernyataan pribadi, dari material modern hingga material tradisional, dan dari dialek hingga idiolek. Semua keragaman ini sebagai pengetahuan kesenirupaan, sayangnya masih tercerai-berai dan tidak beraturan, bahkan sebagian besar di antaranya belum tercatat.

Salah satu jenis pengetahuan kesenirupaan yang khas Bali adalah kosarupa (tradisional) Bali (Hardiman, 2010). Pengetahuan ini hanya tersimpan dalam benak para pelaku seni rupa—pelukis, pematung, pekriya, dan praktisi lainnya. Sebagai pengetahuan penurunannya hanya disampaikan melalui cara-cara tradisional, yaitu berupa pengetahuan yang pewarisannya disampaikan secara lisan. Cara ini tentu saja kurang efektif dan cenderung akan menjadi bias. Kini diperlukan suatu strategi penyelamatan pengetahuan ini melalui tata cara yang tertib dan teratur sekaligus bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Penelitian ini bertujuan untuk mencatat segala sesuatu perihal kosarupa (tradisional) Bali. Pencatatan ini dalam bentuk penyusunan buku berupa ensiklopedia kosarupa Bali. Sebagai buku, dengan demikian, bisa disebarluaskan ke berbagai kalangan melalui tata cara distribusi buku yang umum. Dengan demikian, penyebarluasan buku ini berarti sebagai penyebarluasan pengetahuan kesenirupaan Bali. Dengan demikian pula, kekayaan kosarupa (tradisional) Bali ini bisa tersebarluaskan ke berbagai kalangan di dalam dan luar negeri yang akan turut memperkaya atau menambah pembendaharaan kosarupa. Karena itulah, penelitian yang diberi tajuk “Penyusunan Ensiklopedia Kosarupa Bali” ini menjadi penting dalam rangka memperkaya perbendaharaan kosarupa Indonesia yang datang dari Bali. Sebuah pertarungan wacana seni rupa.

Penulisan artikel ini diniatkan sebagai wahana penyebaran informasi tentang khasanah seni rupa Bali, khususnya tentang kosarupa Bali. Diharapkan, artikel ini sebagai pengetahuan dapat dipetik manfaatnya oleh akademisi seni, praktisi seni, dan pengamat seni.

Metodologi

Penelitian kualitatif ini disiapkan dengan menyusun sejumlah langkah penelitian yang meliputi rancangan penelitian, penentuan lokasi penelitian, penentuan jenis dan sumber data, penentuan instrumen penelitian, penentuan teknik pengumpulan data, penentuan teknik analisis data, dan kemungkinan penyajian hasil analisis data.

Penelitian ini, sesuai dengan tajuknya, mengambil lokasi di Bali dalam wilayah budaya. Ada dua sumber data, yaitu pertama, data primer berupa alat, bahan, dan proses pembuatan, dan karya seni rupa. Kedua, data primer berupa catatan atau pendapat para ahli dan praktisi seni rupa Bali berupa buku monografi, buku catatan, lontar, dan transkrip hasil wawancara. Semua data ini kemudian dianalisis secara kualitatif-interpretatif dengan pendekatan model Milles dan Haberman.

Hasil dan Pembahasan

Secara garis besar, kosarupa Bali dapat disusun berdasarkan kategori genre seni rupa yang berdasarkan urutan jenis (1) alat dan bahan, (2) proses pembuatan, (3) hasil akhir, dan (4) estetika. Alat dan bahan adalah segala sesuatu yang bersifat bendawi yang dipergunakan untuk membuat karya seni rupa Bali. Alat ini menyangkut alat primer yang digunakan sebagai alat utama guna mewujudkan karya seni rupa Bali. Alat lain yang juga digunakan untuk mewujudkan karya seni rupa Bali adalah alat sekunder yang posisinya bukan sebagai alat utama, tetapi berperan dalam mewujudkan karya seni rupa Bali. Alat ini biasanya fungsinya bisa dipertukarkan dengan alat sejenis.

Bahan dalam kategori penelitian ini dibagi menjadi bahan primer dan bahan sekunder. Bahan primer adalah bahan utama yang kedudukannya tidak bisa diganti dengan bahan lain. Bahkan bahan primer sering mengerucut ke dalam sebutan teknis, misalnya sebutan 'patung batu' artinya patung yang dibuat dengan bahan utama batu. Begitu halnya dengan patung kayu, lukisan cat minyak, lukisan cat akrilik, dan seterusnya. Bahan sekunder adalah bahan pendukung untuk mewujudkan karya seni rupa Bali. Bahan ini serupa pasak, paku, lem, dan seterusnya.

Alat dan bahan dalam istilah lain sering dikaitkan dengan sebutan medium. Medium adalah bentuk tunggal dari kata "media" yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut beberapa hal yang berhubungan dengan bahan termasuk alat dan teknik (Susanto, 2011:255).

Berikut disajikan beberapa contoh entri alat dan bahan serta penjelasan dan ilustrasinya.

- Cacag : alat tenun tradisional menggunakan por (semacam busur).
- Coustik : bahan yang digunakan dalam proses membatik yang berfungsi sebagai bahan untuk melebur pengawet (*water glass*).
- Kuas Dakron : alat yang terbuat dari bambu dengan ujung digulung dengan busa, yang berfungsi sebagai kuas untuk mewarnai dalam proses membatik dan mewarnai motif yang ada pada kain.
- Kuas Tiyang : alat yang terbuat dari bambu dengan ujungnya digosok hingga menyerupai bulu kuas, yang berfungsi sebagai alat untuk mewarnai dalam proses membatik berlangsung.
- Teropong : terbuat dari kayu sepanjang 32 cm. Di salah satu sisinya terdapat lubang sebagai tempat besi pengait untuk meletakkan palet.
- Sandal Lontar : bahan yang digunakan adalah daun lontar siap pakai, lebar, dan sudah tua.

Proses pembuatan dalam seni rupa Bali, di samping mempunyai istilah yang umum sebagaimana yang sering digunakan oleh dunia seni rupa secara universal, juga mempunyai istilahnya sendiri yang khas Bali. Berikut disampaikan beberapa istilah yang khas Bali.

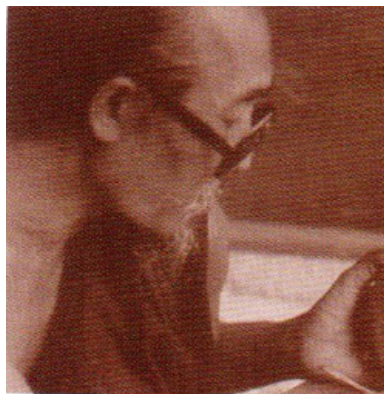
- Catri : penambahan warna pada ragam hias dengan kuas bambu dalam menenun kain *endek*.
- Mipisin : memisahkan kapas atau benang sutra dengan biji-bijinya atau benang sutra dengan kepompongnya yang kemudian dilanjutkan dengan *nyetet* (menggemburkan) sehingga kapas yang sudah bersih dapat dijadikan benang. Benang tersebut digulung pada sebuah alat yang disebut *cucuk*.
- Molog-Mologin : istilah ini adalah proses pembuatan sketsa dasar dari figur wayang dalam proses melukis wayang Kamasan. Istilah *Molog – Mologin* ini berasal dari kata *Polog* yang artinya bulat. Dalam *Molog – Mologin* ini sketsa tidak dibuat dengan detail melainkan berupa bentuk-bentuk dasar atau bakalan dari bentuk wayang.
- Mulunin : tahap pemberian bulu, rambut, kumis, dan alis pada bagian wayang yang dibuat. Jenis bulu maupun kumis akan berbeda-beda sesuai karakter wayang. seperti wayang dengan karakter manis kumisnya akan cenderung tipis sedangkan wayang dengan karakter keras kumisnya akan cenderung tebal dan *jering* atau jabrik dalam bahasa Indonesia.

Hasil akhir yang dimaksud dalam penelitian ini adalah karya seni rupa yang secara visual dapat dinikmati. Karya seni rupa Bali ini secara kebetukan terdiri dari karya seni rupa dua dimensi dan karya seni rupa tiga dimensi. Dilihat dari aspek kegunaannya terdiri dari seni rupa murni dan seni rupa terapan. Contoh entri kosarupa kategori hasil akhir ini seperti dipaparkan di bawah ini.

Gaya Kamasan : seni lukis tradisional Bali yang paling menonjol dan sangat diperhitungkan adalah seni lukis gaya kamasan. Oleh pengamat seni rupa Agus Dermawan T, seni lukis di wilayah ini dianggap pengawal signifikasi dari seni lukis tradisional Bali, maka sering dikategorikan sebagai seni lukis klasik. Gaya seni lukis yang tumbuh di Kamasan, Klungkung pada awal abad 20, dan dipopulerkan oleh Ida Bagus Gelgel—pada tahun 1937 memperoleh penghargaan dari Paris, meraih medali perak Diploma de Medaile d'Argent (Adnyana, 2010:54) dan Mangku Mura. Namun hampir 30 tahun sebelumnya embrio seni lukis Kamasan sudah tumbuh, dengan aktifnya Kumpi Rembug. Lukisan-lukisan Kamasan yang umumnya melukiskan epos Mahabarata dan Ramayana tervisualisasi seperti wayang beber.



Karya Ida Bagus Gelgel
"Wayang".



Mangku Mura



Karya Mangku Mura "Kerta
Gosa"

Ider-ider : hiasan pada bagian atas pada arsitektur Bali, dipergunakan mengelilingi tepi atap.

Iga-iga : kayu *usuk* dalam konteks arsitektur tradisional Bali disebut *iga-iga*. Pangkal *iga- iga* dirangkai dengan *kolong* atau *dedalas* yang merupakan bingkai tepi luar atap, ujung atasnya menyatu dengan puncak atap *petaka* untuk atap dengan satu titik pusat dan *dedeleg* untuk puncak memanjang (*limasan*), disebut *langit-langit* untuk atap dengan konstruksi *kampiah*.

Wastra Bertuah : kain-kain yang dianggap sakral dan berhubungan erat dengan upacara-upacara keagamaan. Berfungsi sebagai pelindung, penolak bala, penyembuh penyakit, dan lain sebagainya. Yang termasuk kain-kain sakral tersebut antara lain *gringsing*, *cepuk*, dan *bebalih*. Jenis-jenis kain bertuah ini dibuat dari benang kapas yang dihias dengan ragam hias serta warna-warna yang mempunyai makna tertentu.



Wastra Bertuah.
Gringsing wayang



Wastra Bertuah. Cepuk

Wastra Cepuk : kain cepuk adalah jenis kain yang diberi ragam hias dari teknik ikat pakan tertentu yang disebut *endek*. Ragam hias yang khas ini berwarna merah dengan motif-motif berwarna-warni yang diilhami oleh motif cindai pada kain patola India. Kain cepuk ini dianggap sakral, dan dipakai untuk menutupi peti jenazah dan juga merupakan pakaian yang khusus dipakai oleh penari rangda dari tenunan benang sutera pada benang lungsinnya (benang yang vertikal). Biasanya wastra cepuk berukuran panjang 1,20 dan 240 cm dan lebar 70 dan 80 cm. Wastra cepuk berasal dari Nusa Penida, tetapi dalam perkembangannya juga dibuat di beberapa daerah lain di Bali. Meskipun demikian, ada kekhususan tenunan yang berasal dari Nusa Penida karena dibuat dari tenun benang kapas yang halus dan anggun.



Wastra Bertuah. Wastra Cepuk

Yang dimaksud dengan kategori estetika dalam entri kosarupa Bali ini adalah segala hal yang merupakan konsep atau batasan yang menyangkut realitas atau kualitas keindahan visual. Di Bali ikhwal hal ini mempunyai istilahnya sendiri yang khas Bali dalam bahasa Bali pula. Namun, ada juga sejumlah istilah “asing” bagi bahasa Bali. Istilah ini datang dari khazanah seni rupa Nusantara dan seni rupa Dunia (Barat atau modern) yang diserap ke dalam peristilahan seni rupa (di) Bali.

- Lelengisan : bentuk hiasan tanpa ukiran. Bentuk-bentuk hiasan *bakalan* (global) dengan memainkan teknik penonjolan atau penekanan pada bahan; *lelengisan* umumnya disatukan dengan hiasan *pepalihan*.
- Mas-masan : motif yang menyerupai bunga akan tetapi stilir dari kilauan cahaya emas. Penerapannya sering dibuat berjajar atau berulang.
- Mata Kupit : bentuk mata sipit dan mengecil di kedua ujungnya, menyimpulkan karakter yang teduh, feminim, dapat dijumpai pada tokoh punakawan seperti Tualen. Disebut juga *mata guling*.
- Mebulet Ginting : bentuk *kamben* atau kain penutup badan bagian bawah yang biasanya dipergunakan untuk bekerja. Sebelum masuknya celana di Bali, model ini sering dipergunakan untuk bekerja, bentuknya adalah ujung kain yang menjuntai ke bawah ditarik kebelakang dan diikat di atas pantat sehingga menutupi kemaluan maupun pantat. Fungsinya agar manusia bebas bergerak, pengguna model ini biasanya hanya sebatas lutut dan tokoh-tokohnya adalah punakawan, dan Bima.

Ragam Hias Binatang : tenun merupakan salah satu jenis seni kriya Nusantara. Kain tenun memiliki beragam motif hias, antara lain motif hias binatang. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan, Proyek Pengembangan Permuseuman Bali (1991/1992) mencatat bahwa beberapa jenis binatang yang sering digambarkan pada kain tenunan antara lain lembu, singa, menjangan, anjing, gajah, burung merak, burung cendrawasih, burung merpati, burung murai, kalajengking, ular, kupu-kupu, capung, lebah, ikan, udang, dan sebagainya. Jenis ragam hias binatang di atas pada umumnya mempunyai latar belakang kepercayaan yang berhubungan dengan mitologi. Misalnya ragam hias lembu merupakan lambang wahana dewa Ciwa. Ragam hias menjangan lambang dari kebudayaan Majapahit yang menyebar ke Bali yang dikembangkan oleh Danghyang Nirartha, burung cendrawasih lambang dari pengantar roh masuk ke alam surga. Angsa sebagai wahana dari dewa Brahma pencipta alam semesta ini.



Ragam Hias Binatang. Kain Songket dengan ragam hias kupu-kupu.



Ragam Hias Binatang. Kain Songket dengan ragam hias naga.



Ragam Hias Binatang. Kain Songket dengan ragam hias bintang burung (kombinasi).

Ragam Hias Manusia : pada umumnya ragam hias manusia berbentuk wayang, *cili*, *muka kedok* (topeng) manusia sederhana dan lain-lainnya. Simbol-simbol yang diungkapkan pada ragam hias berbentuk manusia, umumnya berhubungan dengan penghormatan kepada roh nenek moyang yang disucikan, ada kalanya juga merupakan simbol sebagai penolak bahaya, seperti ragam hias muka atau *kedok*, *boma*, dan sebagainya.



Ragam Hias Manusia. Kain Songket dengan ragam hias wayang.



Ragam Hias Manusia. Kain Songket dengan ragam hias kalaran.

Ragam Hias Prembon : perpaduan atau kombinasi antara lain berjenis-jenis ragam hias yang telah diuraikan di atas, yang dituangkan pada selembar kain tenunan. Namun, tidaklah seberarti bahwa penenun menjiplak ragam hias itu, tanpa memikirkan latar belakang keindahan tetapi mereka mengombinasikan dengan penuh kreativitas serta raga keindahannya tetap pada kain tenunannya. Dengan segala kemampuannya mereka berusaha menampilkan serat ragam hias yang benar-benar indah serasi serta seimbang tanpa memperlihatkan penonjolan diantara satu ragam hias dengan ragam lainnya. Beberapa jenis ragam hias lainnya distilir berdasarkan garis-garis benang lungsi, dan pakan, yaitu pada teknik pembuatan endek dan pakan tambahan pada pembuatan kain songket. Berdasarkan perpaduan di atas pada selembar kain akan ditemukan berbagai jenis ragam hias yang merupakan perpaduan di antara jenis-jenis ragam hias yang ada.



Ragam Hias Prembon. Saput songket dengan ragam hias prembon (kombinasi)

Simpulan

Kosarupa Bali sungguh memiliki kekhasan yang spesifik Bali, baik dari peristilahan untuk alat dan bahan, proses pembuatan, hasil akhir karya, maupun estetikanya. Kosarupa ini adalah kekayaan yang bukan hanya milik Bali, tetapi milik Indonesia. Hasil penelitian tahun pertama dan tahun kedua mengumpulkan 300 entri. Pada tahun kedua di samping membuat *dummy* buku, juga masih mengumpulkan entri lainnya. Kini selain ke-300 entri dengan penjelasan maknanya disertai juga dengan gambar ilustrasinya. Entri yang berhasil dikumpulkan dalam penelitian jumlahnya masih sangat sedikit jika dibandingkan dengan entri yang sesungguhnya yang tersebar dalam budaya visual di Bali. Oleh karena itu, penelitian ini baru tarap perintisan dan perlu diteruskan dengan memperlebar dan memperdalam ruang lingkup seni rupa dalam pengertian sebagai *visual art*.

Referensi

- Adnyana, Wayan Kun. "Daya Hidup dan Sirkuit Pergaulan Kreatif", dalam Agus Dermawan T. dkk. 2009. *Pita Prada the Golden Creativity*. Jakarta: Bali Bangkit.
- Barker, Chris, 2014. *Cultural Studies: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- , 1991/1992. *Pameran Ragam Hias Kain Songket Bali*. Denpasar:

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan, Proyek Pengembangan Permuseuman Bali.

- Hardiman, 2008. "Dua Dialek Seni Rupa Bali". *Majalah Seni Rupa Visual Arts*, Vol. 5, No. 25: 81-85.
- Hardiman, 2010. "Membayangkan Masa Depan Seni Lukis Tradisional Bali". *Majalah Seni Rupa Visual Arts*, Vol. 6. No. 35: 88- 90.
- Hardiman, 2015. *Eksplo(ra)si Tubuh: Esai-esai Kuratorial Seni Rupa*. Singaraja: Mahima Institut Indonesia.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Trisnayana, I Komang, Luh Suartini, I Gusti Made Budiarta. 2016. "Proses Pembuatan Tenun Flores Home Industri Ibu Yustina Nona di Desa Tanjung Benoa". *Jurnal Jurusan Pendidikan Seni Rupa ejournal.Undiksha.ac.id*.
- Wasudewa, Gede, Luh Suartini, Ketut Nala Hariwardana. 2014, "Kerajinan Sandal Berbahan Dasar Daun Lontar di Perusahaan Adi Karya Desa Buna, Kecamatan Belahbatuh, Kabupaten Gianyar". *Jurnal Jurusan Pendidikan Seni Rupa ejournal.Undiksha.ac.id*, Hlm. (t.h).
- Wijana, Gede, I Nyoman Sila, Luh Suartini. 2017. "Tenun Endek Mastuli di Desa Kalianget, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng". *Jurnal Jurusan Pendidikan Seni Rupa ejournal.Undiksha.ac.id*.

Dr. Drs. Hardiman, M.Si. adalah lulusan Jurusan Pendidikan Seni Rupa IKIP (kini UPI) Bandung dan Program Doktor Kajian Budaya Universitas Udayana Denpasar. Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali. Penulis seni rupa dan kurator independen. Tulisannya dipublikasikan di *Kompas*, *Visual Art*, *Media Indonesia*, *Gatra*, *Gong*, dan sejumlah jurnal. Salah seorang penulis buku *Modern Indonesian Art: From Raden Saleh to the Present Day* (2010), dan *Wacana Khatulistiwa: Bunga Rampai Kuratorial Galeri Nasional Indonesia 1999-2011*(2011) Buku lainnya adalah *Dialek Visual: Perbincangan Seni Rupa Bali dan yang Lainnya* (2017), *Becoming: 20 Tahun Galang Kangin* (2017), *Erotika dan Ideologi Patriarki: Sekumpulan Esai, Resensi dan Profil Seni Rupa* (2019). Hardiman menerima penghargaan Widya Pataka dari Gubernur Bali (2015) dan karya terbaik *paper art* dari International Printmaking and Paper Art Show Jakarta (2018).

Luh Suartini, M.Pd. adalah lulusan Kriya Keramik, Program Studi Seni Rupa dan Desain, Universitas Udayana Denpasar dan Magister Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali. Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali. Selain rutin melakukan penelitian dan pembinaan kriya, khususnya gerabah Bali, juga sering mengikuti pameran seni rupa di beberapa kota di Indonesia.

Ihya Ulumuddin

Pusat Penelitian Kebijakan, Balitbang & Perbukuan, Kemendikbud,
Jakarta, Indonesia

E-mail: ihya.ulumuddin@kemdikbud.go.id

Sugih Biantoro

Pusat Penelitian Kebijakan, Balitbang & Perbukuan, Kemendikbud,
Jakarta, Indonesia

E-mail: sugih.biantoro@kemdikbud.go.id

Genardi Atmadiredja

Pusat Penelitian Kebijakan, Balitbang & Perbukuan, Kemendikbud,
Jakarta, Indonesia

E-mail: ominoreg87@gmail.com

SENI DALAM PENGEMBANGAN KOTA KREATIF DI INDONESIA (Studi tentang Strategi Kota Pekalongan dan Bandung dalam Mewujudkan Diri sebagai Anggota *UNESCO Creative Cities Network*)

ABSTRAK

Perkembangan konsep Kota Kreatif tidak lepas dari inisiatif UNESCO yang diluncurkan 2004 dengan nama *UNESCO Creative Cities Network (UCCN)*. UCCN diproyeksikan akan membentuk kerja sama untuk mempromosikan kreativitas dan industri kreatif, serta penguatan elemen kultural dalam pembangunan berkelanjutan di perkotaan. Dalam UCCN, hanya ada tujuh ranah kreatif yang diajukan, yaitu kriya dan kesenian tradisional, desain, film, kuliner, literatur, *media arts*, dan musik. Dalam pengembangan kota kreatif tersebut dapat dikatakan seni adalah *core* dari beberapa aspek kompleksitas di dalamnya. Kota Pekalongan dan Bandung adalah dua contoh kota kreatif yang telah diuji petik oleh Badan Ekonomi Kreatif sebagai kota kreatif melalui Penilaian Mandiri Kota/Kabupaten Kreatif Indonesia (PMK3I), sekaligus telah terdaftar sebagai

anggota Jejaring Kota Kreatif UNESCO. Kedua kota kreatif tersebut dibangun atas dasar fondasi seni yang kuat. Pekalongan masuk UCCN dalam kategori *Crafts and Folk Art*, sedangkan Bandung dalam kategori *Design*. Permasalahan yang berusaha dijawab adalah bagaimanakah peran seni dalam membangun kedua kota kreatif tersebut. Metodologi yang digunakan adalah kualitatif, yang pengumpulan datanya melalui studi kepustakaan, observasi, wawancara, dan Diskusi Kelompok Terpumpun. Hasil yang ada menunjukkan bahwa strategi pengembangan kota kreatif yang dilakukan tidak terlepas dari pengembangan seni itu sendiri dan komunitas pendukungnya. Berbagai kreativitas seni yang terbentuk merupakan beberapa faktor kunci keberhasilan dalam membangun kota kreatif.

Kata kunci: seni, kota kreatif, UCCN

Pendahuluan

Saat ini, kota kreatif dianggap sebagai konsep pengembangan kota yang dapat mendorong kualitas sumber daya manusia. Kota kreatif telah menjadi konsensus global untuk memastikan keberlanjutan sebuah kota pada masa depan karena mayoritas penduduk dunia diperkirakan akan hidup di daerah perkotaan. UNESCO telah mencetuskan ide tentang kota kreatif pada 2004 dengan dibentuknya *UNESCO Creative City Network (UCCN)*, yang diharapkan dapat mendukung perkembangan kota-kota di seluruh dunia dalam menggali ekonomi kreatif. Kota yang terpilih akan masuk dalam satu jaringan kegiatan UNESCO yang terdiri dari Kota Kerajinan dan Kesenian Rakyat, Kota Desain, Kota Film, Kota Gastronomi, Kota Literatur, Kota *Media Arts*, dan Kota Musik,. Sampai sejauh ini, Indonesia telah mengantarkan tiga kota, dua di antaranya adalah Pekalongan dan Bandung untuk menjadi bagian dari UCCN. Pekalongan ditetapkan masuk ke dalam kategori *Crafts and Folk Art* pada 2014 dan Bandung masuk kategori *Design* pada 2015.

Bagaimana kedua kota tersebut dapat terpilih masuk ke dalam UCCN? Tulisan ini ingin mengkaji dari sudut pandang peran seni dalam perkembangan Pekalongan dan Bandung menjadi anggota jejaring kota kreatif UNESCO. Seni memang tidak dapat dilepaskan dari konsep kota kreatif, jika dapat dikatakan bahwa unsur-unsur yang masuk ke dalam UCCN secara luas dapat dikatakan bagian dari seni, seperti film, kerajinan, desain, kuliner, literatur, *media arts*, dan musik. Lalu bagaimana seni kemudian membentuk kreativitas dalam kegiatan manusia dan berkembang dalam sebuah kota?

Seni dalam kota kreatif tidak hanya dimaknai sebagai sebuah *output* atau hasil akhir dari sebuah bentuk seni, tetapi bermakna lebih luas karena seni merupakan sebuah proses kreativitas yang mengidentifikasi berbagai ide-ide dalam sebuah komunitas yang terpelihara hingga kemudian menjadi sebuah budaya dan berperan penting dalam suatu perkembangan kota. Pekalongan, secara historis memiliki proses yang panjang menjadi kota yang kini identik dengan kerajinan dan seni tradisionalnya dan Bandung dengan ditopang dengan sumber daya manusianya mampu menjadi kota modern yang identik dengan kreativitas di bidang desain.

Teori

Kota Kreatif

Dari segi geografis, kota dapat diartikan sebagai suatu sistem jaringan kehidupan yang ditandai dengan kepadatan penduduk yang tinggi dan diwarnai dengan strata ekonomi yang heterogen atau dapat pula diartikan sebagai bentang budaya yang ditimbulkan oleh unsur-unsur alami dan non-alami dengan gejala-gejala pemusatan penduduk yang cukup besar (Bintarto, 1984).

Sebuah kota semakin berkembang yang ditandai dengan perubahan paradigma dalam pengelolaannya, hingga melahirkan kreativitas masyarakatnya. Kota menjadi tempat yang menampung berbagai unsur budaya sekaligus menjadi tempat yang menghasilkan kesejahteraan bagi warganya. Pada akhirnya, kota menjadi tempat yang dipenuhi oleh aktivitas budaya dan ekonomi kreatif, yang dikenal dengan istilah kota kreatif.

Kota memiliki sumber daya yang penting, yaitu masyarakat dan sumber daya budaya. Masyarakat dengan kreativitasnya dan sumber daya budaya yang merupakan aset berharga yang dapat diubah menjadi keuntungan ekonomi secara kreatif dan bertanggung jawab. Suatu kota kreatif harus menunjukkan adanya keterbukaan masyarakat untuk ide-ide yang datang dari luar, memahami adanya perbedaan serta kaya akan seni budaya yang dimiliki (Landry, 2000).

Kajian kota kreatif sudah terlacak sejak tahun 1980-an, khususnya melalui kajian Manuel Castells dalam bukunya *City, Class, and Power* (1982). Castells mengkaji kota dengan perspektif kuasa, dalam hal ini yang dikembangkan ialah kuasa modal dan kuasa negara. Castells menekankan pentingnya perspektif ekologis yang tidak menafikan peran dari masyarakat dalam upaya pembangunan kota. Dalam kajian yang lain, Castells (2010) mulai menambahkan elemen jejaring

dan komunikasi dalam konteks urban. Kajian selanjutnya, dilakukan oleh Florida (2004 dan 2006) yang membaca perubahan besar pascaperkembangan teknologi informasi. Florida mengatakan bahwa ke depan pertumbuhan ekonomi akan digantungkan pada kelompok kreatif. Menurutnya, pada era teknologi informasi saat ini, profesi yang dilakukan oleh para pelaku ekonomi kreatif akan menjadi inti dari pertumbuhan ekonomi.

Tabel 1 Orientasi Nilai untuk Mencapai Kota Kreatif di Kanada

<i>Creative City orientations</i> →	<i>Culture-centric</i>	<i>Econ-centric</i>
Creative City values	Central value = arts, culture, and community wellbeing, access and inclusion	Central value = urban economic sustainability and wellbeing through creative initiatives/industries
Definition of creative city	Place of diverse and inclusive arts and culture	Place of economic innovation, creative talent, and creative industries

Tabel 1 merupakan jabaran dari Smith dan Warfield (2008) tentang masalah problematika terkait dengan konsep kota kreatif. Jika dikaitkan dengan tabel tersebut, UNESCO telah memadukan antara nilai budaya dan ekonomi, sedangkan dalam pandangan Florida, lebih menekankan pada sisi ekonomi. Namun, pada perkembangan selanjutnya, Florida mengoreksi kekeliruan konsepnya tentang kota kreatif dengan meluncurkan buku *The New Urban Crisis* (tirto.id, 2017).

Seni dalam Ekonomi Kreatif

Seni sebagai suatu bentuk ekspresi yang tidak lepas dari unsur-unsur kreatif, yaitu sebagai sebuah kegiatan manusia, seni selalu melahirkan kreasi-kreasi baru, mengikuti nilai yang berkembang di masyarakat (Iskandar dan Nugraha, 2016). Selain menjadi bagian dari kebudayaan, salah satu bentuk dari perkembangan kreativitas seni dapat dihubungkan dengan aktivitas ekonomi. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mendefinisikan ekonomi kreatif adalah ekonomi yang digerakkan oleh kreativitas yang berasal dari pengetahuan dan ide yang dimiliki oleh sumber daya manusia untuk mencari solusi inovatif terhadap permasalahan yang dihadapi (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2014). Salah satu bagian dari ekonomi kreatif adalah industri kreatif, yang menghasilkan produk-produk yang membutuhkan kreativitas yang biasanya berunsur nilai budaya dan dilakukan sebagai kegiatan ekonomi.

Industri kreatif merupakan industri yang berbasis pada kreativitas perorangan. Industri kreatif ini merupakan industri yang tidak akan habis dan ramah lingkungan. Dengan berkembangnya industri kreatif, diharapkan mampu mendatangkan keuntungan finansial yang dapat dirasakan oleh lebih banyak orang. Industri kreatif setidaknya mampu menyumbang cadangan devisa negara sebesar 7% (Zuraya, 2016), dalam pertumbuhannya, industri kreatif perlu melibatkan berbagai aktor, bukan sebatas pada intelektual, pemerintah, dan bisnis (*triple helix*) saja seperti yang disampaikan oleh Leydesdorff (1995, dalam Fitri, 2020), tetapi perlu melibatkan aktor yang lebih luas lagi, yaitu komunitas kreatif. Proses kolaborasi dan jaringan yang mengaitkan berbagai aktor tersebut sering kali disebut dengan *quadruple helix* (Ghazali & Nadinastiti, 2015).

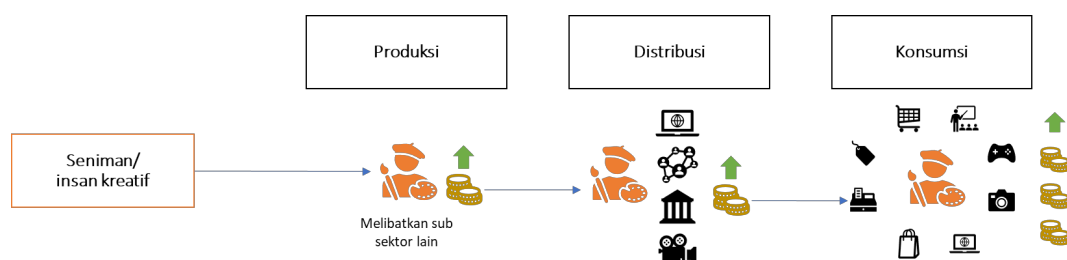
Pergerakan ekonomi yang berada dalam ekosistem kreatif perlu diberikan stimulus agar kreativitas insan kreatif dapat difasilitasi, baik dalam dimensi produksi, distribusi, dan konsumsi. Cinzia Colapinto dan Colin Porlezza dalam artikelnya yang berjudul “Innovation in Creative Industries: from the Quadruple Helix Model to the Systems Theory” berpendapat bahwa ada beberapa stimulus yang dapat dipengaruhi oleh pemerintah dan sebagian lagi dapat dipengaruhi oleh industri (Colapinto & Porlezza, 2012). Stimulus yang diberikan salah satunya adalah melalui pengayaan seni. Artinya, dengan menyediakan segala hal yang berurusan dengan seni diharapkan mampu mendorong masyarakat untuk semakin kreatif.

Cakupan seni yang dimaksud di sini dapat berdasarkan 16 sub-sektor industri kreatif Bekraf, yaitu aplikasi dan pengembang *game*; arsitektur; desain interior; desain komunikasi visual; desain produk; fashion; film, animasi, dan video; fotografi; kriya; kuliner; musik; penerbitan; periklanan; seni pertunjukan; seni rupa; televisi dan radio (Bekraf & BPS, 2018). Cakupan 16 subsektor ini apabila dikelompokkan dalam kategori seni yang disusun oleh Thomas Munro, dalam *The Art and Their Interrelation*, terbagi menjadi lima, yaitu seni murni (*fine art*), seni bermanfaat (*utilitarian art*), seni terapan (*applied art*), literasi, dan seni pengindraan rendah (Munro, 1951). Kelima klasifikasi ini didasarkan pada basis sejarah seni rupa (Barat) dan disesuaikan dengan keberterimaan publik seninya.

Tabel 2 Kategorisasi Seni 16 Subsektor Ekonomi Kreatif dalam Perspektif Thomas Munro

Seni murni (fine art)	Seni bermanfaat (utilitarian art)	Seni terapan (applied art)	Literasi	Seni penginderaan rendah
1. Seni Rupa 2. Musik 3. Seni Pertunjukan	1. Arsitektur 2. Fotografi 3. Penerbitan 4. Periklanan 5. Aplikasi dan Pengembangan Permainan 6. Kriya 7. Televisi dan Radio	1. Fesyen 2. Desain Interior 3. Desain Komunikasi Visual 4. Desain Produk 5. Film, Animasi, dan Video	-	Kuliner

Di kolom seni literasi, Thomas Munro memasukkan seni berpuisi dan sastra dalam kategori sendiri, sementara apabila melihat subsektor ekonomi kreatif, yang lebih menjadi perhatian adalah terkait media yang mengemasnya, dalam hal ini, seni pertunjukan, televisi dan radio, ataupun penerbitan yang dapat mengemas seni literasi. Oleh karena itu, dalam ranah ekonomi kreatif terdapat kecenderungan pada kegiatan distribusi dan konsumsinya. Pada fase produksi masih banyak seniman atau insan kreatif yang ‘menyembunyikan’ proses kreasinya.



Gambar 1 Bagan dimensi proses berkarya (Van Maanen, 2009)

Seni dalam konsep Munro (1951) yang melingkupi 16 subsektor ekonomi kreatif, telah memberikan kontribusi nyata bagi pertumbuhan ekonomi nasional. Pada tahun 2016, mampu menyumbangkan 922,59 triliun rupiah terhadap PDB nasional (7,44%), dan mampu menyerap 16,91 juta tenaga kerja (14,28 %) serta

mempunyai nilai ekspor US\$ 20 miliar (13,77%). Dari tahun-tahun sebelumnya, kontribusi ini terus berkembang, misalnya pada tahun 2015, memiliki kontribusi sebesar 852,56 triliun rupiah terhadap PDB nasional (7,39%), 2014 mempunyai sumbangan 784,87 triliun rupiah terhadap PDB nasional (7,43%), 2013 memiliki kontribusi 708,27 triliun rupiah terhadap PDB (7,42%) (Bekraf & BPS, 2018).

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang melihat gambaran secara holistik dari objek penelitian dalam menjelaskan fenomena sosial yang diteliti. Penelitian kualitatif menginterpretasikan data dengan cara memberi makna terhadap data yang diperoleh, juga menerjemahkannya, atau menjadikannya bisa dimengerti (Neuman, 2013:201). Pendekatan penelitian kualitatif ini menekankan proses dan makna serta peneliti lebih menekankan sifat realita yang terbangun secara sosial, dalam hal ini terjadi hubungan yang erat antara peneliti dengan subjek yang diteliti. Pendekatan ini dipandang tepat karena studi ini ingin memahami bagaimana peneliti dapat mengetahui dari berbagai pandangan *stakeholder* terkait dengan bagaimana membawa semangat seni dalam strategi pengembangan Kota Pekalongan dan Bandung untuk mewujudkan diri sebagai Anggota Jejaring Kota Kreatif UNESCO (*UNESCO Creative Cities Network/UCCN*).

Berkaitan dengan hal tersebut, pendekatan ini berusaha mengungkapkan program dan kegiatan yang dapat memperkuat penciptaan, produksi, distribusi, dan konsumsi produk dan jasa seni budaya pada tingkat lokal; peningkatan akses dan partisipasi pada kehidupan berbudaya termasuk apresiasi terhadap produk budaya seni; serta pengintegrasian seni budaya dalam industri kreatif ke dalam strategi pengembangan lokal dan nasional, sehingga hasil penelitian ini dapat mengeksplorasi lebih dalam, dan dapat menyampaikannya dengan bahasa narasi yang tidak rigid yang terlingkup dalam mengungkapkan berbagai hal terkait dengan proses mewujudkan diri menjadi Anggota Jejaring Kota Kreatif UNESCO.

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan antara lain studi kepustakaan, observasi/pengamatan, wawancara, diskusi kelompok terpusat (DKT/FGD), yaitu dengan menyelenggarakan pertemuan dan diskusi dengan narasumber dan berbagai perwakilan aparaturnya pemerintah, komunitas seni industri kreatif, akademisi, dan pelaku usaha ekonomi kreatif.

Hasil dan Pembahasan

Pekalongan masuk ke dalam jaringan kota kreatif UNESCO dalam kategori kerajinan dan seni rakyat, sementara Bandung dalam kategori desain. Jika menggunakan konsep Thomas Munro, kategori yang terdapat di Pekalongan termasuk ke dalam seni murni (seni rakyat) dan seni bermanfaat (kerajinan), sedangkan kategori desain di Kota Bandung adalah seni terapan. Lalu bagaimana proses perkembangan seni di kedua kota tersebut telah mendukung proses ke arah kota kreatif?

Di bagan sebelumnya dijelaskan bahwa dalam ranah ekonomi kreatif, proses yang tampak dari kreativitas masyarakat (seniman) pada tahapan distribusi dan konsumsi. Namun, sebetulnya proses kreativitas itu lebih banyak terjadi di proses produksi walaupun dalam kacamata masyarakat di luar seniman, termasuk dari sudut pandang ekonomi kreatif, hal itu tidak terlihat nampak.

Sebelum terdaftar dalam jejaring kota kreatif UNESCO, Pekalongan dikenal sebagai Kota Batik. Bahwa batik sebagai kerajinan industri kreatif di kota ini begitu mendominasi, tidak terkejar oleh kota lain. Segala perlengkapan untuk membuat batik sangat mudah diperoleh, hal ini menyebabkan usaha pertumbuhan industri UMKM pun terus menggeliat. Kota Pekalongan berperan dalam meraih dua sertifikat UNESCO terkait dengan Batik; dan Pendidikan dan Pelatihan Batik di Museum Batik. Batik Indonesia pada 2 Oktober 2009 ditetapkan dalam daftar *Intangible Cultural Heritage* (ICH) UNESCO (<https://ich.unesco.org/en/4com>). Hal ini ditambah lagi dengan terdaptarnya “Pendidikan dan Pelatihan Warisan Budaya Batik untuk Anak SD, SMP, SMA, SMK dan Politeknik dalam kerja sama dengan Museum Batik di Pekalongan” dalam kategori *best practice* Pelestarian Warisan Budaya Takbenda pada tahun yang sama dengan penobatan batik (2009) dalam daftar ICH UNESCO (<https://ich.unesco.org/en/BSP/education-and-training-in-indonesian-batik-intangible-cultural-heritage-for-elementary-junior-senior-vocational-school-and-polytechnic-students-in-collaboration-with-the-batik-museum-in-pekalongan-0031>).

Berbeda dengan seni batik di Yogyakarta dan Solo yang terkait dengan Keraton, batik di Pekalongan mengalami akulturasi budaya dengan negara lain, khususnya Belanda, Arab, Tionghoa. Akulturasi tersebut mempengaruhi jenis motif batik atau nama batik yang berkembang di Pekalongan, diantaranya adalah batik Jelamprang, yang dikenal oleh masyarakat sebagai batik Pekalongan ketika bersentuhan dengan Arab, sementara itu juga ada batik Buketan, yang dikenal sebagai batik perpaduan dengan Belanda.

Dari pengalaman tim ahli pengajuan Kota Pekalongan ke dalam Jejaring Kota Kreatif UNESCO, ia meyakini bahwa “Batik itu DNA-nya kota Pekalongan. Saya tau betul janji-janji yang ada di dalam proposal kota kreatif, dan saya tidak khawatir, kita tidur pun warga Pekalongan terus memproduksi Batik” kata salah satu akademisi yang menjadi anggota tim (wawancara dengan Zahir Widadi, 2 Juli 2019). Sebagaimana yang dijelaskan, dalam bagian sebelumnya, memang Kota Pekalongan merupakan penghasil batik terbesar di Indonesia bahkan di dunia.

Dalam kaitan ini, komunitas batik di Pekalongan mengakui bahwa mereka mempunyai kemampuan untuk membuat batik mana pun yang mereka lihat, “cuma melirik saja, besok sudah bisa buat”, jika orang Pekalongan dibawa ke Bali, maka bisa menjadi tukang batik Bali, di bawa ke mana saja, bisa membuat batik khas lokal di mana dia singgahi, bahkan mereka mampu membuat kombinasi, maupun berbagai kreasi baru dari apa yang ia pelajari dari tempat atau sumber lainnya (Ulumuddin, 2015).

Sementara itu, di Kota Bandung hubungan erat dengan seni desain tidak terlepas dari historis mereka sebagai kota dengan julukan Paris van Java. Ada dua hal yang setidaknya menjadi daya tarik Bandung pada masa itu, yaitu desain arsitektur bangunan yang mirip dengan Paris atau yang dikenal dengan *Art Deco*. Kemudian, yang kedua terkait dengan barang-barang fesyen asal Paris yang dijual di beberapa toko di Kota Bandung. Perpaduan tersebut menjadikan Bandung semakin lekat dengan kota Paris yang waktu itu menjadi pusat mode di Dunia Barat.

Juga pada perkembangan modern, pertumbuhan desain tidak terlepas peran dari dunia akademik. Mengenai hal ini Ketua Bandung Creative City Forum (BCCF) mengatakan sebagai berikut:

“Desain itu kan sebenarnya ilmu formal yang belakangan masuk ke Bandung lewat kampus gitu ya, karena desain ketika dilihat dari nomenklturnya, kalo di tim kita malah kita dibilangnya kriya dan seni gitu. Jadi itu sudah perdebatan lama, karena ada urusan lain. Tapi sebenarnya ketika kita bicara Bandung kota desain, dalam konteks dia sebagai kualitas estetika formal sebuah objek, itu kita nggak sampai sana, kalo dibandingkan dengan kota-kota lain, bagi Bandung, desain adalah alat sebagai berpikir kreatif memecahkan masalah sendiri, melalui eksperimentasi, melalui pencitraan/ prototyping, melalui upaya yang sebenarnya memberikan experience/ pengalaman... kebudayaan kontemporer juga perlu di-*build* sebagai dinamika budaya kita, jadi tidak hanya tradisi tapi juga kolaborasi” (Wawancara dengan Ketua BCCF, Tita Larasati, 16 Juli 2019).

Masing-masing kota, baik Pekalongan dan Bandung terus berusaha memperkuat posisi domain kotanya dalam Jejaring Kota Kreatif UNESCO, khususnya terkait dengan SDM. Posisi batik di Pekalongan misalnya, diperkuat dengan adanya dukungan dari pemerintah kota yang memasukkan materi batik ke dalam pendidikan formal. Di tingkat sekolah menengah, terdapat SMK Negeri 3 Pekalongan yang memiliki jurusan batik. Untuk di tingkat SD dan SMP pemerintah kota menerapkan mata pelajaran batik sebagai muatan lokal yang diajarkan kepada semua siswa. Kemudian, di tingkat perguruan tinggi ada beberapa perguruan tinggi yang membuka program studi batik untuk jenjang Diploma 3, yaitu Universitas Pekalongan (Unikal) dan Politeknik PUSMANU.

Sementara itu, di Bandung hingga tahun 2018, ada sekitar 107 (BPS Jawa Barat) perguruan tinggi yang ada di Kota Kembang ini. Dari ratusan jumlah perguruan tinggi tersebut, terdapat sekitar 12 kampus yang memiliki jurusan yang terkait dengan desain seperti ITB, UNISBA, ITENAS, ISBI Bandung, Universitas Telkom, Universitas Maranatha, UNPAS, BINUS, dan lain-lain. Hal ini menjadi kekuatan tersendiri dari Kota Bandung karena memiliki sumber daya manusia yang unggul di bidang desain, terutama dalam desain arsitektur, fesyen, produk, dan multimedia.

Pengetahuan tentang seni penting di dalam kurikulum pendidikan. Bahwa penggunaan seni kreatif di dalam pelajaran dimotivasi oleh kesadaran akan keragaman cara mengajar yang dibutuhkan oleh para peserta didik. Para guru atau pengajar mengartikulasikan berbagai cara dimana pengalaman berdasarkan seni mereka untuk dibawa ke ruang kelas, dan menemukan jalan yang efektif untuk menyatukan seni di dalam kurikulum akademis (Oreck, 2006).

Bandung memiliki potensi sumber daya manusia dalam memperkuat potensi kota kreatif, sumber utama pendapatan daerah banyak berasal dari bisnis fesyen, kuliner, dan desain. Populasi manusia usia di bawah 40 tahun di Bandung cukup tinggi, sekitar 60% didominasi populasi usia muda, membuat masyarakatnya gemar berkumpul. Budaya 'nongkrong' ini berdampak positif bagi masyarakatnya sehingga menimbulkan gagasan-gagasan baru dan melahirkan banyak komunitas di Bandung (<https://m.merdeka.com> diakses pada hari Senin, 29 Oktober 2018).

Sementara itu, di Kota Pekalongan komunitas yang terhimpun dalam Dewan Kesenian Kota Pekalongan juga terlibat aktif dalam Pekalongan Creative City Forum (PCCF). Mereka sadar sekali bahwa elemen *folk art* juga perlu berpartisipasi dalam penguatan kota kreatif. Dalam PCCF berbagai elemen komunitas dari beragam latar belakang tergabung untuk mengembangkan kota kreatif. Salah satunya, mereka

saat ini sedang aktif mengampanyekan penggunaan sarung batik dalam berbagai kegiatan. Dengan masifnya penggunaan sarung batik diharapkan masyarakat Pekalongan khususnya semakin sadar akan pentingnya mendorong industri batik.

Saat ini, di Kota Pekalongan sudah ada tiga kampung batik yang memiliki komunitas yang kuat, yaitu Kampung Batik Kauman, Kampung Batik Pesindon, dan Kampung Canting Landungsari. Di kampung Batik Kauman, saat ini sudah berdiri sebuah wadah berhimpun yang dinamakan dengan Omah Kreatif. Omah Kreatif merupakan organisasi yang dibentuk oleh para pemuda di Kampung Kauman yang sebagian besar merupakan pengusaha di bidang batik. Saat ini mereka menyewa sebuah rumah khas Pekalongan yang disebut dengan “Omah Lawang Songo” atau Rumah Pintu Sembilan yang digunakan untuk sekretariat sekaligus *show room* bersama. Selain itu, Omah Kreatif juga menyelenggarakan pelatihan batik dan sedang menggiatkan salah satu *folk art* yang bernafas keislaman, yaitu terbang genjring atau yang lebih dikenal juga dengan hadroh atau rebana.

Dalam konteks *quadruple helix*, di Pekalongan dan Bandung sama-sama berjalan keempat pihak. Perbedaannya, Bandung sangat identik dengan peran komunitas sedangkan Pekalongan adalah peran Pemda. Salah satu pejabat di Badan Perencanaan Daerah (Bappeda) Kota Pekalongan yang saat itu terlibat aktif dalam penyusunan proposal ke UCCN mengatakan “berbeda dengan Kota Bandung yang lebih terlibat aktif itu komunitasnya, kalau Kota Pekalongan itu Pemerintah Kotanya. Kita menyiapkan syarat administrasi dan lapangannya untuk mendukung komponen kota kreatif” (wawancara dengan Kepala BAPPEDA Kota Pekalongan, 2 Juli 2019). Dalam proses pendaftaran Kota Pekalongan untuk menjadi anggota Jejaring Kota Kreatif UNESCO kurang melibatkan komunitas. Peran komunitas lebih menonjol dalam hal pelengkap urusan administratif. Pelibatan komunitas yang intensif dilakukan dua tahun setelah penetapan Kota Kreatif oleh UNESCO, terutama setelah berdirinya Forum Kota Kreatif Pekalongan atau *Pekalongan Creative City Forum (PCCF)*.

Sementara itu, di Bandung komunitas berperan sangat penting dalam membangun kota kreatif. Dalam upaya menyinergikan komunitas tersebut, khususnya dalam upaya untuk menyelesaikan problematika sosial, dibentuklah Perkumpulan Kreatif Kota Bandung atau yang lebih dikenal dengan *Bandung Creative City Forum (BCCF)* pada tahun 2008. BCCF kemudian menjelma menjadi sebuah kekuatan besar yang mewadahi aspirasi masyarakat kreatif Bandung. Sinergi antarkelompok dan komunitas makin terpadu sehingga banyak kegiatan bersama yang dilakukan untuk mendorong perubahan di Kota Bandung.

Simpulan

Hasil kajian ini menunjukkan bahwa strategi pengembangan kota kreatif yang dilakukan di Kota Pekalongan dan Bandung tidak terlepas dari pengembangan seni itu sendiri dan peran dari komunitas pendukungnya, serta tentu juga dukungan dari pemerintah daerah. Berbagai kreativitas seni yang terbentuk dan berkembang dengan kultur yang mendukung, merupakan beberapa faktor kunci keberhasilan dalam membangun kota kreatif.

Seni menjadi kekuatan bersama yang mampu membantu untuk mengasah ide-ide kreativitas dan daya inovasi yang tinggi. Hal tersebut sesuai dengan konsep ekonomi kreatif yang kemudian menjelma menjadi industri kreatif dalam sebuah kota, yaitu esensi dan tujuannya adalah menciptakan produk-produk kreatif yang baru. Keterampilan dalam seni mempunyai banyak manfaat dan merupakan hal yang penting untuk dimiliki oleh masyarakat atau komunitas dalam membangun kota kreatif. Inovasi tercipta melalui proses kreatif, yang dilakukan melalui beberapa tahapan sehingga kepekaan dalam proses kreatif ini cukup signifikan. Kepekaan dalam proses kreatif dapat dikembangkan melalui proses pendidikan. Selain itu, kekuatan jejaring antara berbagai elemen menjadi hal penting dalam mengembangkan seni, baik akademisi, bisnis (pelaku usaha), pemerintah, maupun komunitas.

Referensi

- Bekraf & BPS. 2018. *Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif*.
- Bintarto, R. 1984. *Interaksi Desa-Kota dan Permasalahannya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Castells, Manuel. 1982. *City, Class and Power*. London: Palgrave.
- Castells, Manuel. 2010. *The Information Age: Economy, Society, and Culture*, Vol. 1: The Rise of the Network Society. Oxford, UK: Blackwell.
- Colapinto, C., & Porlezza, C. 2012. "Innovation in Creative Industries: From the Quadruple Helix Model to the Systems Theory". *Journal of the Knowledge Economy*, 3(4), 343–353. <https://doi.org/10.1007/s13132-011-0051-x>.
- Fitri, Nursiah. 2020. *Penerapan Konsep Quadruple Helix untuk mengembangkan Kreatifitas dan Inovasi Industri MICE*. <https://www.researchgate.net/publication/340794371>.
- Florida, Ricard. 2004. *Cities and Creative Class*. New York: Routledge.
- Florida, Ricard. 2006. *The Fight of the Creative Class*. New York: Routledge.

- Ghazali, Achmad dan Nadinastiti. 2015. *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Desian Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT Republik Solusi.
- <https://tirto.id/mempersoalkan-konsep-kota-kreatif-ala-richard-florida-czuR>.
- <https://m.merdeka.com> diakses pada hari Senin, 29 Oktober 2018.
- Iskandar, Alfajri Suryadi dan Yudi Nugraha. 2016. "Pusat Seni Rupa Modern di Bandung". *Jurnal Ilmiah Desain Konstruksi*. Volume 15, No. 2 Juni: 120-130.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2014. *Ekonomi Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025*.
- Landry, C. 2000. *The Creative City*. London, UK: Comedia, Earthscan.
- Munro, T. 1951. *The Arts and Their Interrelations*. Liberal Arts Press. Liberal Arts Press. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=7xYmvwEACAAJ>.
- Neuman, W. Lawrence. 2013. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches, 7th edition*. Terjemahan Edina T. Sofia. Jakarta: PT Indeks.
- Oreck, B. 2006. "Artistic Choices: A Study of Teachers Who Use the Arts in the Classroom". *International Journal of Education & the Arts*. Vol. 7 No. 8, h. 1-26.
- Smith, Richard and Katie Warfield. 2008. *The Creative Cities: A Matter of Values. In Creative cities, cultural clusters and local economic development*. - Cheltenham [u.a.] : Elgar, ISBN 978-1-84720-268-0. - 2008, p. 287-312.
- <https://ich.unesco.org/en/4com>.
- <https://ich.unesco.org/en/BSP/education-and-training-in-indonesian-batik-intangible-cultural-heritage-for-elementary-junior-senior-vocational-school-and-polytechnic-students-in-collaboration-with-the-batik-museum-in-pekalongan-00318>.
- Ulumuddin, Ihya. 2015. "Reproduksi Batik Sebagai Cultural Goods melalui Industri Budaya di Kota Pekalongan". *Tesis*. Depok: Program Pascasarjana Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia.
- Van Maanen, H. 2009. *How to Study Art Worlds: On the Societal Functioning of Aesthetic Values*. Amsterdam: Amsterdam University Press. doi:10.2307/j.ctt46n0p3.
- Wawancara dengan Kepala BAPPEDA Kota Pekalongan, Anita Heru Kusumorini, 2 Juli 2019.
- Wawancara dengan Ketua PCCF (Dekan Fakultas Teknik Universitas Pekalongan – Sebelumnya Dekan Fakultas Batik Universitas Pekalongan), Zahir Widadi, 2 Juli 2019.
- Wawancara dengan Ketua BCCF (Dosen Desain Produk ITB), Tita Larasati, 16 Juli 2019.

Ihya Ulumuddin, M.Si. adalah seorang peneliti ahli muda di Pusat Penelitian Kebijakan, Balitbang & Perbukuan, Kemendikbud. Lahir di Tegal, 21 Agustus 1979. Studi terakhir yang ditempuh adalah Magister Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia (2015). Sejak tahun 2008 sampai sekarang masih menggeluti tema yang berkaitan dengan *Intangible Cultural Heritage (ICH)*. Ia bersama tim, beberapa kali melakukan riset ICH, sekaligus mengantarkan warisan budaya takbenda Indonesia masuk ke dalam Daftar ICH UNESCO. Selain itu, juga terlibat dalam kajian yang bertema pendidikan, seni, juga tentang kota kreatif. Beberapa karya yang pernah dipublikasikan antara lain buku *Eksistensi Gamelan Sunda dan Bali, dalam Mendukung Pengusulan Gamelan Indonesia ke Dalam Daftar Intangible Cultural Heritage (ICH) UNESCO* (2019), buku *Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Pelestarian Warisan Budaya Takbenda* (2018), risalah kebijakan “Interventions, Practices and Contextual Factors Linked to Indonesian Students’ Literacy and Numeracy Outcomes: A Systematic Review” (2017), artikel “Gotong Royong sebagai Tindakan Kolektif: Studi Pada Beberapa SMP di Kota Denpasar” (2017), buku *Lebih Dekat dengan Batik* (2015).

Sugih Biantoro, M.Hum. lahir di Jakarta, 8 Desember 1984. Peneliti ahli muda di Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kemendikbud. Pendidikan terakhir di Magister Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia pada program studi ilmu sejarah. Kepakarannya adalah sejarah dan budaya. Aktif melakukan penelitian dan menulis karya tulis ilmiah. Karya yang dipublikasikan antara lain *Lain Pendidikan Karakter Melalui Narasi Kepahlawanan dalam Pembelajaran Sejarah* (2020), “Improving Bureaucracy in Developing the Mentality of Anti Corruptive Public Services to Meet Community Needs as Customers” (2020), *Nilai-nilai yang Pudar: Demokrasi Desa dalam Perubahan* (2014), dan *Politik Ekonomi Pelestarian Warisan Budaya Trowulan* (2014).

Genardi Atmadiredja, M.Sn. lahir di Bandung, 6 September 1987, pendidikan terakhir di Magister Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung (FSRD, ITB) pada program studi Sejarah dan Teori Seni. Beberapa karya tulis yang pernah dipublikasikan antara lain “Acquisition Policy of Indonesian National Gallery from 1998 to 2018” di prosiding seminar Internasional Artesh-ITB pada tahun 2018, “Periodisasi Perkumpulan Perupa di Indonesia sejak 1930 hingga 2000an” di *Jurnal Patrawidya* pada tahun 2019, dan “Pemberian Penghargaan dalam Pameran Besar Seni Lukis Indonesia dan Biennale Jakarta 1974-1989” di *Jurnal Mudra* pada tahun 2020. Saat ini bekerja sebagai peneliti bidang kebudayaan di Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

KAMPUNG AS LIVING MUSEUM: CURATING NETWORKS IN TENGOK BUSTAMAN FESTIVAL

ABSTRACT

Many artists in Indonesia have produced more socially engaged art in response to the previously controlled cultural production after the fall of the authoritarian New Order regime in 1998. They are placed in the public sphere, reacting to social and political conditions, and often stand on a blurred line between art, community organizing, and social or political activism. Similar initiatives started to develop in different cities in Indonesia, such as Yogyakarta, Semarang, and Jatiwangi, exploring ways to involve communities and spark dialogues between locals and the city officials. One collective, Hysteria, has been working alongside residents of the 'kampung urban' Bustaman in Semarang since 2012 to excavate their potentials and heightened civic engagement to solve issues around them. The question posed is what kind of collaboration strategies are used by artists and collectives to involve the people in their project without paternalizing them which often happens in this type of work. Using literature review, a series of interviews, and a site visit to Kampung Bustaman, this article analyzes their approach on curating festivals and performances, dialogues and exhibitions called Tengok Bustaman, and the kind of impact they give to the future of the 'kampung kota' that many viewed as a slum. Reflecting on Tengok Bustaman, I argue that a sustainable relationship is the key to avoid paternalism. Moreover, the curation of this project formed a living museum that contained a series of networks, long-term relationships and trust between artists, curators, communities, and city officials, as a strategy to co-exist, share knowledge and strengthening civil resilience.

Keywords: hysteria, living museum, community-based, engagement, 'kampung-kota', seni aktivisme

“A more functional relationship between art and the everyday is urgently needed, through which artists can act as interlocutors across this polarized territory, intervening in the debate itself and mediating new forms of acting and living.” Teddy Cruz (Cruz, 2011).

Introduction

For most Indonesians, the word *'kampung'* conjures up images of verdant mountains and paddy fields, remote from the hustle-bustle of the city, as depicted in the mooi indie paintings. On the other hand, *kampung kota* (urban villages) are viewed as informal housing complexes with shoddy infrastructure and services, where the urban poor resides. They are typically categorized as slums or squatter settlements where the populations are mostly marginalized and largely disenfranchised (Silas et al., 2012; World Bank, 2013). In Semarang City, Central Java, *'kampung kota'* refers to a dense housing district located near the old municipal town that emerged in the Dutch colonial era, lived mostly by low-income communities. These places are arguably integral parts of the city, functioning as affordable housing areas for migrants while they adapt to urban life (Geertz, 1965). Especially in Semarang, they hold priceless historical values and a sense of community. However, many *kampung kota* in Semarang are facing the threats of eviction in the name of modernism and numerous recurring issues, such as flooding and the lack of proper sanitation. Despite many reparative efforts and funding, these problems persist over the years because the backers and donors tend to be seasonal and do not involve the community in the process. Sustainable solutions can be achieved by actively and creatively engaging the people of *kampung kota*.

This paper is a reflection on the role of artists and art collectives in addressing urban issues around them to create livable cities with a sustainable civic resilience, focusing on the case study of “Tengok Bustaman Festival” in Kampung Bustaman, Semarang, which was initiated by an artist collective Hysteria and joined by a number of local art communities. The initiative will be examined as one of many unique ways art can engage and transform passive communities into active drivers of cultural, social and political changes.

Globally, in the past two decades, artists and art collectives have addressed pressing matters around them and worked hand-in-hand with local communities to explore alternative solutions, encourage experimentation, and explore creative

methods. They often blur the lines between art-making, activism, and community organizing.

Strictly controlled artistic and cultural productions in Indonesia vanished with the fall of Soeharto's regime in 1998 (Lindsay, 2008)¹. Despite some loss in purposes felt by some artists (Supriyanto, 2015), the new era of freedom was embraced by many others. As collectives, artists worked with local communities in villages (*kampung*) or rural areas, even city officials, across Indonesia. Their projects confront a specific issue, spark dialogues, encourage critical thinking, and engage the people. These initiatives range in various activities ranging from low-tech innovations, village festivals, workshops, to walking tours. Observing the community-based Jatiwangi Art Factory, in Jatisura subdistrict, West Java, Anthropologist Doreen Lee called this a humanization of state typical in post-*Reformasi* era. The closeness between the Majalengka Police Sector chief, the district chief (Pak Camat) and the founders of JAF even resulted in many collaboration projects (Lee, 2015)².

Hysteria is a collective that has collaborated with the residents of Kampung Bustaman since 2012. Through research and social mapping, their partnership yielded in the production of a two-day festival called Tengok Bustaman. While the event occurs every other year, various public events, activities, and discussions as well as artist residencies take place throughout the year. The project has gone on for seven years, but they are not mentioned within the Indonesian art communities as often as Jatiwangi Art Factory, for instance, which is their community-based counterpart. Therefore, this paper should spark conversations and raise awareness about this topic of socially engaged artistic practice. Moreover, the documentation of Tengok Bustaman's strategies and challenges should inspire more locally rooted art and public engagements that directly address social, economical, and political issues in Indonesia by duplicating the practices that worked and critically improving on what did not. The main questions posed in this paper are:

¹ However, art historian Jennifer Lindsay notes in 2008 that in some ways censorship is still happening in Indonesia; for example, the remains of the police permit policy from the New Order era. Moreover, censorship is not coming from the state anymore, but mostly from the community. For example, thorough the anti-pornography law supported by the right-wing Islamist groups. Refer to: Jennifer Lindsay, "A New Artistic Order?," Inside Indonesia, September 7, 2008, <http://www.insideindonesia.org/a-new-artistic-order>.

² These projects including Art and Photography Journalism Workshop in the district police station and kids playing clay tile instruments with the Police. Lee also noted the significance of this post-*Reformasi* era where Pak Camat is willing to collaborate with local artists on social policy. (Lee, 2015)

- What kind of strategies were used by the artists and communities in the Tengok Bustaman Festival?
- How can art strengthen civic creativity and drive socio-economic sustainability?

Methods and Theory

Qualitative approach is used to examine the practices done by Hysteria, supported by various literatures and interviews with members of the collective as well as a visitation to Bustaman in January 2018 and internet researches. Hysteria has expanded their *kampung* network since 2012, but this paper will limit the discussion to only Bustaman, the first *kampung kota* project they worked with that became a model for subsequent projects. This article is not an exhaustive assessment of the initiative since residents of Kampung Bustaman were not interviewed, but their comments and sentiments towards the project are mentioned as they were captured in local media.

Relational aesthetic genre coined by Nicholas Bourriaud was one of the first efforts to examine art's entrance into 'the realm of human interactions and its social context' that emerged in the 1990s contemporary art (Bourriaud, 2002). However, it is limited by political limitations by being discreet, short-lived, and exclusive (Thompson, 2012). Other theories on socially engaged art emphasize them in terms of their collaboration quality (Lind, 2009), their dialogical capacity (Kester, 2013) or its function in embracing the "antinomy" (Bishop, 2006). In *Living as Form*, a publication accompanying a survey exhibition of socially engaged art around the world (with the same title in 2011), curator Nato Thompson understands the practice as a way of living that exists in forms (living form). This tendency is part of the effort to push the boundary of what we perceive as form, and thus problematize what we experience as aesthetic, which no longer is limited exclusively to the world of contemporary art. These practices are "deeply in community relations and motivated by a commitment to political change" and thus embracing the strategic turn, characterized by work that is explicitly local, long-term, and community-based (Thompson, 2012).

While the notion of socially engaged, community-based art had been widely discussed in various terminologies in the last two decades in the US and Europe, Indonesian art history had also witnessed socially and politically engaged artistic practice throughout the history (Holt, 1967). In the modern Indonesia, art

historians often started from the independence revolution in the 1930s and 40s, followed by the period of social realism promoted by LEKRA, to the New-Art Movement that aroused against the apolitical and decorative paintings supported by the State (1974-1979), Conscientization Art (1980s), to generation of artists in resisting the repressive New Order government (1990s).

Two concepts will be discussed further in this article as they emphasize greatly on the engagement with society; Turba methods (abbreviation of *turun ke bawah* or going down below) coined by LEKRA (abbreviation of *Lembaga Kebudayaan Rakyat*,) the communist party-affiliated cultural organization and the concept of Conscientization Art popularized by Moelyono in the 1980s. Using a Marxist framework, LEKRA envisioned that art should “demonstrate the inequalities present in social reality and promote a process of revolutionary change” (Foulcher, 1986). Turba, coined by LEKRA on its *Mukkadimah* at 1950 is a methodology of artistic production that aims to connect art and the society by experiencing the life of the people (*rakyat kecil*) through “*Tiga Sama*” activities; working, eating, and sleeping. LEKRA promoted the importance of artists to experience the work that the marginalized people do, eating the same food with them, and sleeping on a same condition as them in order to feel their struggle (Antariksa, 2005). The term ‘*bawah*’ or below in Turba referred to the marginalized communities that desperately need social change. Turba also used for served several purposes; research method, changing cultural knowledge, the development of cultural organizations in different cities in Indonesia (Hersri Setiawan) or a skill or *ilmu* that a painter must do prior to painting (Amrus Natalsya) (Antariksa, 2005). The practice of Turba was vanished due to the purge of all communist sympathizer after the political unrest in September 1965 that marked the beginning of the authoritarian New Order regime (Foulcher, 1986; Miklouho-Maklai, 1991).

Meanwhile, in the 1980s a young artist in Yogyakarta, Moelyono, started to developed an artistic methodology that put forward social engagement with society that he called as Conscientization Art (Moelyono, 1997). From 1986 to 1987, he initiated an art project that he called a ‘praxis’ with the people from Tulungagung; specifically, in two small fishing hamlets of Brumbun and Nggerangan. By becoming an art teacher in elementary schools in the two villages, he aimed to trigger the kid’s conscientization and the skill to think independently on the social condition around them through drawing. Moelyono then exhibited his project with the children in August, 1988 at an exhibition called Transformative Dialogue in collaboration with API (Association of Social Researchers) Foundation, LIPI, and Karti Sarana

Foundation, showcasing the drawings of the twenty-six children from the villages, alongside an installation that he created collaboratively with the children. Moelyono was highly involved with the problems in the village. His reports in the exhibition catalog show a thorough research on the geo-social condition in Tulungagung and the previous attempt at solving the flooding issues, while also trying to find new solutions. In the catalog, he also describes his daily activities there with the families he lived with (*Pameran Seni Rupa Lingkungan: Proses 85*, 1985).

For this essay, several other texts have also been useful in building the arguments and historical context on art activism or socially engaged art in Indonesia (Harsono, 2003; Kent, 2016; Moelyono, 2005; Turner, 2005; Wright, 1993). Additional literature are referred to widened the context of socially engaged art in Indonesian broader cultural activities such as festivals (Crosby, 2013), theater and performing arts (Hatley, 2015), community media (Jurriëns, 2013).

Finding and Discussion

Semarang and *Kampung Kota*

Many urban villages emerged in Semarang during the Dutch colonial government took over of Semarang (17th century), especially near the municipal government offices and the economic district by the ports because they were important sites of economic activities in Semarang. These districts fulfilled people's need for affordable housing by renting small houses in an area owned by a landlord. They grew to become urban *kampung* as we know it today. The names given to these districts came from the main activities in the area (e.g. Kampung Kranggan from the word *kanuragan* that means martial arts training or Kampung Pedamaran, which resided by the people whose job was to turn on the light (*damar*) of the Demak Holy Mosque at that time) or the name of the landlords (e.g. Kampung Bustaman, that used to be own by a landlord named Kyai Kertoboso Bustam) (Herusansono, 2016). These *kampungs* were eventually united under a subdistrict (*kelurahan*) after Indonesia's independence in 1945 (Redaksi Sigijateng, 2019; Tribun Jateng, 2019).

Unlike its neighboring cities, Yogyakarta and Solo, the art scene in Semarang was almost unheard of. Exceptions are very few commercial galleries owned by wealthy private collectors. There is a common stereotype glued to the city, such as "the graveyard of art." However, Hersri Setiawan, one of the members of LEKRA,

stated otherwise in Antariksa's *Tuan Tanah Kawin Muda*. He argued that Semarang has a different face of cultural activities than the cultural capital Yogyakarta. During his visit to Semarang at the end of 1959, Hersri saw that while cultural center buildings in Semarang are mostly empty without events, the sidewalk and the villages were the artistic arenas for the people. "In Semarang, on the sidewalk near Yaik traditional market, every afternoon on certain days, people can watch the performance of Wayang Potehi" Hersri elaborated (Antariksa, 2005).

Hersri also found a similar scene when he visited a fishing hamlet called Tambak Lorok with a group of painters doing Turba. At night, the people there performed a play focusing on the misery of the fishermen, using the village itself as their 'stage' (Antariksa, 2005). Despite being undervalued by many art intellectuals from Jakarta or Yogyakarta, Semarang has a unique artistic and cultural character.

Hysteria Collective

Six years after the *Reformasi*, a group of young Indonesian literature students (Yuswinardo, Heri CS, Sutiyono, and Ahmad Khairudin) from Diponegoro University, Semarang, founded Hysteria which was motivated by the lack of creative platforms to publish their works. In 2004, they released their first alternative media in the form of a zine for budding writers to publish their poetry, essays, and short stories. The collective later extended their program by holding public literature study groups and poetry readings in urban villages. In 2007, Hysteria opened a food vendor in the form of a wooden cart or *gerobak* where they sold *nasi kucing* (small banana-leaf-wrapped rice) in the corner of Jalan Atmodirono. They called it "Grobak A(r)t" project, echoing what was used to be the common practice in Semarang: holding public art events on the sidewalk as Hersri mentioned.

As a response to the small number of cultural spaces in Semarang, Grobak A(r)t was independently funded by the profit of selling food. The launching event, *Mengembalikan Seni ke Trotoarnya* (Bring Art Back the Pavement), was attended by artists and performers of diverse disciplines (literature, visual art, music, theater, and costume art), exhibiting their works in the space. Grobak Art was held once a month to support the creative endeavors of young artists in Semarang (*Grobak Art | Grobak Hysteria*, n.d.).

Hysteria registered their legal status as a collective in 2011. They decided to focus on four affairs: art, youth, community, and urban issues. Over the years, the collective learned how to raise their presence in the city by collaborating with non-profit organizations, such as Semarang Legal Aid (*Lembaga Bantuan Hukum Semarang*), and

multidisciplinary communities in Semarang to respond to social issues around them. This shift in practice was more or less affected by the personal developments and broadened networks of the members in Jakarta, Bandung, and Yogyakarta.

In 2009, Ahmad Khairudin was offered a fellowship by Kelola Foundation to intern at Common Room in Bandung. Three years later, Adin was hired as a program manager in Jogja Biennale X. At the same time, Purna, another member of Hysteria, also received the same fellowship from Kelola Foundation, but he interned at the gallery of Institute Française-Indonesia (IFI) in Yogyakarta. This network expansion led Adin to become acquainted with Arief Yudi, the founder of Jatiwangi Art Factory (JAF). The encounter eventually brought about the development and transformation of Hysteria's future projects into 'placemaking', 'participatory art', 'community-based art', or 'socially engaged art'.

Tengok Bustaman

In 2012, members of Hysteria and several researchers, academics, journalists, and non-profit workers met in a focus group discussion called the Unidentified Group Discussion (UGD is also the acronym for *Unit Gawat Darurat* in Indonesian or Emergency Room in English) initiated by Rujak Center for Urban Studies from Jakarta. The meeting aimed to increase citizens' involvement in building a better society by sharing their local knowledge ("About Pekakota," n.d.).

UGD decided to select Kampung Bustaman as one of their pilot projects. The urban village was a dense area of approximately one hectare in MT Haryono street. 330 residents populated the area in 25 square meter houses. The streets were mostly narrow alleyways that only fit pedestrians and motorcycles. A mosque was located at the center of the *kampung*.

Kampung Bustaman used to be a piece of land that was owned by the Dutch Colonial Government, and it was gifted to Kyai Kertoboso Bustam for his service in ending the rebellion of the Chinese community in the 18th Century (Khairudin, 2017). The land eventually became an urban village, where the most dominant economic activity was mutton slaughtering, and became known for its lamb soup dish called *gulai bustaman* (Bustaman's lamb curry).

Kyai Bustam is believed to be the great-great-grandfather of Raden Saleh Syarif Bustaman, Indonesia's first modern painter from the 19th century. Over the years, traces of Kyai Bustam descendants residing in Kampung Bustaman have vanished (Khairudin, 2017). Those who stayed in Bustaman have since become permanent residents in the area for generations.

The first project Tengok Bustaman (A Look at Bustaman) was finally launched in 2013 after a six-month process of social mapping and researching the village history. The focus of this project was to surface the “history of *kampung* and historical sites, the stories of the community leaders, social organizations, and daily experiences.” Artists and collectives were invited to collaborate with the residents in this two-day project.

The *kampung* was then decorated by youth groups, and local art communities worked with the residents to create visual attractions including stencil murals of the village leaders, an enormous map of Bustaman (detailing the alleys and the locations of every important spots and landmarks in Bustaman), and a photo exhibition in the alleyway, showcasing photo archives of the residents of Bustaman. UGD and Hysteria also organized an open forum called Pakar Mendengar (The Expert Listened) by inviting urban planners and professors from Universitas Diponegoro to talk with the residents regarding the future of their *kampung*. Other programs also included workshops, live-sketching, music gigs, and a series of performances initiated by the *kampung* youths. Hysteria invited many art communities in Semarang and from other cities. They engaged the residents of Bustaman to draw their stories, which yielded in various projects happening at the same time (grobakhysteria, 2013).



Image 1 Map of Kampung Bustaman
Source: Personal Documentation, 2018

The residents were satisfied with how the event turned out, and since it attracted many journalists, they decided to make Tengok Bustaman a bi-annual event (Khairudin "Adin," 2017). The second Tengok Bustaman, called Bok Cinta (love stool), was held in 2015 with the support of Japan Foundation. held in 2015. The third event Kini-Nanti (Now-Then) was supported by Rujak Center in 2017.

From interviews with the member of Hysteria conducted in 2018-2020, site visitation to Bustaman in 2018, and social media findings on Tengok Bustaman, several the strategies executed by Hysteria that need to be highlighted are:

1. *Turning Kampung into a Living Museum*

At the center of Bustaman, there was a museum-like display of artifacts.. Among the collection of old items was along wooden stick known as the *cagak listrik*, which was the first electric pole from the 1930s. They also kept an old well that they believed was originally built by Kyai Bustam in the making of the *kampung*. The little 'exhibition' was put together by the residents of Bustaman to preserve their history. Hysteria later promoted this initiative to a broader public through, and now through merchandise such as postcards.

Omah jengki was an old house in Bustaman that still bore its original Dutch architecture. Instead of being an obsolete and highly stylized site, *omah jengki* was a fully functional house occupied by a family., which showed a unique museological behavior of the Bustaman residents in preserving the narrative of their *kampung*. Gedong 10 (10 Building) was a name given to a deced of smack dabbed houses (four-by-two meter each) that were occupied by 113 inhabitants. This odd places was highlighted in Tengok Bustaman.



Image 2 *Cagak Listrik*
Source: Personal Documentation, 2018

2. *Recreating Local Rituals*

Suhari, one of the *kampung* leaders of Bustaman, started a ritual after the success of the first Tengok Bustaman in May 2013. The activity, dubbed *Gebyuran*, involved hundreds of residents splashing water to each other by using *gayung*, buckets, and water plastic, which symbolized the soul-cleansing process of Ramadan (Khairudin, 2017). This was followed by a feast of porridge. Suhari was convinced that the ritual had already existed during the colonial period, when Kyai Bustam would shower new-born babies with the water from the old well. *Gebyuran* became an annual ritual that would be held one week prior to Ramadan. Each new year brought about small changes in its element, such as the use of colored powder and the serving of other types of dishes afterwards. This ritual attracted so much attention from the media and city officials in Semarang. In 2019, the Head Department of Culture and Tourism of the Government of Semarang Indriyasari, declared *Gebyuran* as one of Semarang's iconic events in welcoming Ramadan and worked to preserve it (Moch, 2019).

The ritual eventually became the pride of Bustaman. One of the community leaders Aris Zarkasyi stated, "People only knew Bustaman for its *gulai* or its

slaughterhouses, but now Gebyuran Bustaman made us famous (Khairudin, 2017). This kind of attention from the media and the wider public is effective in avoiding the threat of eviction to Kampung Bustaman as the city officials had embraced the annual ritual.



Image 3 Gebyuran Bustaman
Source: Khairudin, 2017

3. *Reviving Local Stories*

One of the recurring themes of participatory projects in Bustaman was preserving oral stories. Serbuk Kayu, a collective that participated in the third Tengok Bustaman, invented a game around this theme for the children in the village (Serbuk Kayu, 2018). They made cards that contained local stories that had been gathered from the people of Bustaman which included ghost stories, the *kampung's* origin story, and its historical sites. Serbuk Kayu placed these cards in food vendors around Bustaman. The children were then tasked to go to each point and tell the stories written on the cards. Their reward would be treats from the food vendors. Those who could not tell the stories would have to dance to sample the food. This gamification strategy aimed to pass these stories along from the older to the younger generation of Bustaman residents as a form of living legacy.

Since the stories only existed in the memories of the older generation, preserving them could also mean preserving memories of the *kampung*.

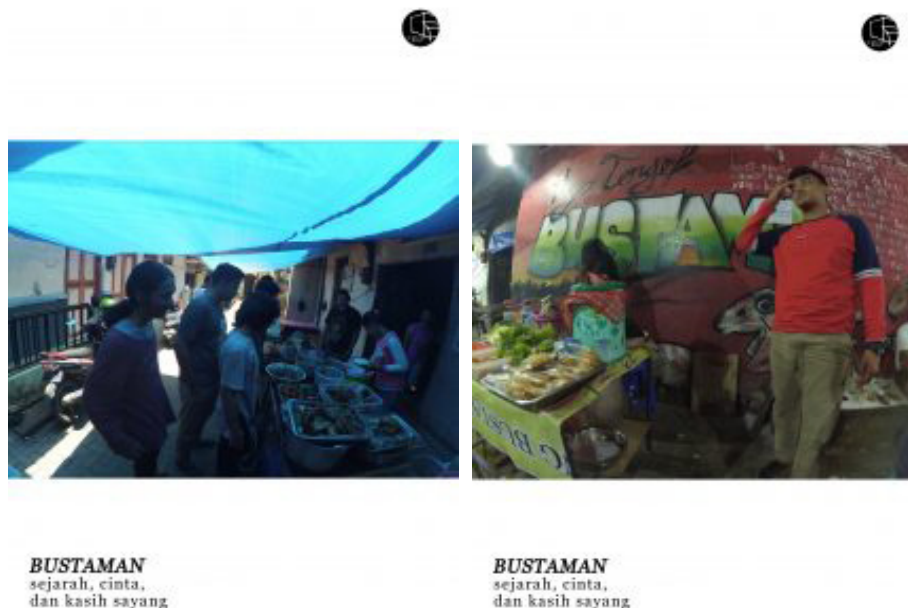


Image 4 Serbuk Kayu's project "Sejarah, Cinta dan Kasih Sayang" in the 3rd Tengok Bustaman Festival.
Source: <http://serbukayu.org/2018/03/13/tengok-bustaman-3-kininanti/>

4. *Global Collaboration*

Outside of Tengok Bustaman, the residents would often be visited by foreign artists for their residency programs, receiving sponsors from their respective country's cultural centers in Indonesia, such as England (The British Council) and Japan (The Japan Foundation). Their arrival resulted in various participatory projects such as a walking-tour using AR technology and bamboo globe making resembling traditional bird cages that decorated every corner of Bustaman. Hysteria mostly facilitates these residencies. These residencies put Bustaman forward in the cultural map of Indonesia while excising Semarang's stereotype as the graveyard of art.



Image 5 Kampuchea Bustaman
Source: Personal Documentation, 2018

5. *Citizen Pedagogy*

The success of Tengok Bustaman encouraged Hysteria to apply similar strategies in other urban villages in Semarang, such as Kampung Petemesan, Malang, Krapyak, Nongkosawit, Kemijen, Sendangguwo, and Karang Sari. Over the years, Hysteria has established many relationships with this network and connected them to establish a cultural exchange. For instance, they held a session on the familiarization of Musrenbang (abbreviation for *Musyawarah Rencana Pembangunan* or Deliberation of Development Plan), a forum where the residents and other *kampung* stakeholders could contribute in shaping the budget plan and the social policies of their village for the next five years. For instance, Kemijen is one of the *kampung* that was most familiar with *Musrenbang*, while Petemesan was not (A. Khairudin “Adin,” personal communication, January 20, 2018). The sharing session could function as a platform where the citizen could be empowered by the knowledge of another citizen.

6. *Strengthening digital presence and local potential*

The youths of Bustaman created an Instagram account for their community in February 2017, just before the launch of the third Tengok Bustaman, to document daily activities and changes in the village. This online presence was arguably a measurable success for the entire Tengok Bustaman project since the

young generations were able to find their independent voices in presenting their neighborhood to the world. It also echoed the initial mission of the project, which was to “archive, distribute the knowledge of citizens and use it for the common good” (“About Pekakota,” n.d.) The success of the festival also resulted in the popularization of *gulai Bustaman*.

Conclusion & Recommendation

It was evident that the ember of Turba still lived within post-Reformasi artists and collectives, and the concept has been rejuvenated in the contemporary context, especially in the case of Tengok Bustaman. LEKRA’s introduction to participatory genres and methods was arguably limited to remotely speaking for local communities rather than directly engaging with them (Jurriëns, 2013). According to Foulcher, LEKRA’s slogan in “demonstrate the inequalities present in social reality and promote a process of revolutionary change” might increase political awareness but failed to “offer clear directions as to how socio-political changes could be realized” (Foulcher, 1986). Where Turba practice was used as a form of research by the artists (mostly painters) to explore ‘subject matters’ that can be translated into their paintings (Antariksa, 2005), Hysteria and other collectives in Bustaman did not try to turn real problems into art objects; the *kampung* itself was converted into living museums. Direct social interaction with the community was used as a “living form”, rather than harvesting subject matters.

While it’s counterpart, Jatiwangi Art Factory, orbited their activities mainly on their main resources, clay, as the root of their activities, Hysteria focused on nurturing relationships that developed into a web-like network of urban villages in Semarang. This *kampung kota* network became an intangible resource that equates the position of clay for JAF. Hysteria took the role as the artist, initiator, facilitators, and curator to dig the potential between this network of the *kampung*, and operated as a formal organization. In this sense, Tengok Bustaman is doing ‘The Strategic Turn’ described by Thompson. However, as Thompson warned, in any long-term projects, “the artist or artists must behave like organizational structures in order to operate efficiently, and combat fatigue and overextension” (Thompson, 2012). This will be a new challenge for an artist collective such as Hysteria, especially when the project Tengok Bustaman almost reach its first decade anniversary.

The strategies described above have resulted positively to some degree in increasing civic participation, preserving their own local history, and connecting the residents to the world. However, there were some parts of the festival that were more problematic and needed to be assessed further. The Gedong 10 signage, for example, was reminiscent of a museum label in an ecological museum that could potentially place the people and their houses as objects from a colonial gaze without any real benefit to the people. The exhibition of the Gedong 10 potentially diverted the attention of the public and the government from the real issues faced by these people living in a squalid condition, lack of essential facilities and hygiene. This concern also echoed by art historian, Clair Bishop, in her article within the 2011 *Living as Form* publication. She warned that community artists could become “the kindly folk who can be relied upon to mop up wherever the government wishes to absolve itself from responsibility” (Bishop, 2011).



Image 6 Signage at the “entrance” of Gedong 10, containing the history and condition of the houses
Source: Personal Documentation, 2018



Image 7 Alleyway to Gedong 10
Source: Personal Documentation, 2018

The popularity of the *kampung* and the increased media reporting of the events happening there since 2012 has resulted in the city government's new tourism strategy commencing in 2016 called Kampung Tematik (Thematic Village) in which each *kampung* in Semarang were encouraged to determine a theme for their villages based on their own local potential. They will be provided with IDR 200 Million to support the revitalization processes and activities. Kampung Bustaman was one of the models for the other thematic *kampung* and their traditional dish, *gulai Bustaman*, was chosen to be the main theme of their village. This strategy was similar to what the communities like Hysteria did in the urban villages in Semarang. However, the government-run initiatives were executed without thorough research and social interventions that resulted in merely aesthetic transformations without clear and long-term plans to sustain the activities (AP, 2020). It would also be difficult to examine the impact of the cost spent by the government because the financial report of the initiative has not been made

available for the public. Without a long term dialogue, education, and proper social intervention, the issues faced by the *kampung kota* cannot be solved solely by adding a large amount of capital and implementing a top-down strategy while hiding behind the jargon of 'local potential'.

The absence of a sustainable economic model also led the project to be turned into a tourism-oriented attraction without increasing the people's qualities of life, and thus would not lead to any real and sustainable social and political changes. This common problem plagued many community-based projects, as experienced by Tania Burguera in Immigrant Movement International in Queens, New York (Kershaw, 2015). Establishing a functioning economic plan that focuses on sustainability in the preparation stage of the project could avoid any mistrusts, misunderstandings, and low levels of participation. The lack of the clear intention would also place the artist and the community in a confusing place. Ahmad Khairudin mentioned that an urban village in Semarang was offered sponsorship from a cigarette company (A. Khairudin, personal communication, May 25, 2020). While the agreement did not follow through, the residents did not involve Hysteria and other art communities to collaboratively manage the resources. The artists in this position could not do much as they faced suspicions in trying to advance their careers or making profit out of the project.

While Hysteria's practice heavily centered around active participation of the people in these disenfranchised neighborhoods, the lack of a clear sustainable cooperation plan led to an awkward positioning of the collective after years of work and relationship building. Trust issues emerged when money became involved. The confusion was mainly caused by the tendency of the artists to self-efface themselves in the process.

This essay was written in the middle of a raging global pandemic of Covid-19, when more than 30,000 Indonesians had been infected with the virus and the policy of social distancing was meant to slow down the spreading of the disease. Civic resilience, empathy, and collaboration between communities, especially for those living in cramped areas where public spaces were almost non-existent and physical distancing was almost impossible, has become more essential than ever³. This is where the role of socially engaged artists would be crucial in imagining a new kind of social interaction for the post-pandemic world and boost sustainable economic resilience.

³ Kampung Bustaman did not hold Gebyuran this year. Hysteria also paused all activities in all kampung. (A. Khairudin, personal communication, May 25, 2020)

Finally, Further research is needed to examine the impact of Tengok Bustaman and other *kampung* festivals initiated by Hysteria through various disciplines, such as urban planning, sociology, social science, and art.

References

- About Pekakota. (n.d.). *PekaKota*. Retrieved February 6, 2018, from <http://pekakota.or.id/about/>
- Antariksa. (2005). *Tuan Tanah Kawin Muda: Hubungan Seni Rupa-LEKRA 1950-1965*. Yayasan Seni Cemeti.
- AP. (2020, January 4). Ada 32 Kampung Tematik Tak Optimal [Newspaper]. *Radarsemarang.Id*. <https://radarsemarang.jawapos.com/berita/semarang/2020/01/04/ada-32-kampung-tematik-tak-optimal/>
- Bishop, C. (2006). The Social Turn: Collaboration and Its Discontents. *ARTFORUM*, 44, 176–183.
- Bishop, C. (2011). Participation and Spectacle: Where Are We Now? In *Living As Form: Socially Engaged Art From 1991-2011* (pp. 34–45). The MIT Press.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational Aesthetic*. Les Presses du réel.
- Crosby, A. (2013). *Festivals in Java: Localizing cultural activism and environmental politics, 2005-2010* [PhD Thesis].
- Cruz, T. (2011). Democratizing Urbanization and The Search For A New Civic Imagination. In *Living As Form: Socially Engaged Art From 1991-2011*. MIT Press.
- Foulcher, K. (1986). *Social commitment in literature and the arts: the Indonesian "Institute of People's Culture" 1950-1965*. Monash University, Center of Southeast Asian Studies.
- Geertz, C. (1965). *The Social History of an Indonesian Town*. MIT Press.
- Grobak Art | Grobak Hysteria. (n.d.). Retrieved February 6, 2018, from <http://grobakhysteria.or.id/grobak-art/>
- grobakhysteria. (2013, May 19). Tengok Bustaman (Glance at Bustaman). *Grobak Hysteria*. <http://grobakhysteria.or.id/en/tengok-bustaman-glance-at-bustaman/>
- Harsono, F. (2003). Kerakyatan dalam Seni Lukis Indonesia: Sejak PERSAGI hingga Kini. In *Politik dan Gender: Asepk-Aspek Seni Visual Indonesia* (pp. 56–91). Yayasan Seni Cemeti.

- Hatley, B. (2015). *Introduction: Performance in Contemporary Indonesia - Surveying the Scene* (B. Hatley, Ed.; pp. 1–21). BRILL.
- Herusansono, W. (2016, November 2). *Keunikan Kampung Kuno Semarang* [Newspaper]. <https://regional.kompas.com/read/2016/11/21/11100051/keunikan.kampung.kuno.semarang?page=all>
- Holt, C. (1967). *Art in Indonesia: Continuities and Change*. Cornell Univ. Press.
- Jurriëns, E. (2013). Social Participation in Indonesian Media and Art: Echoes from the Past, Visions for the Future. *Bijdragen Tot de Taal-, Land- En Volkenkunde*, 169(1), 7–36. <https://doi.org/10.1163/22134379-12340021>
- Kent, E. (2016). *Entanglement: Individual and Participatory Art Practice in Indonesia* [PhD Dissertation]. The Australian National University.
- Kershaw, A. (2015). An Interview with Tania Bruguera Immigrant Movement International: Five Years and Counting. *FIELD: A Journal of Socially Engaged Art Criticism*, 1. <http://field-journal.com/issue-1/bruguera>
- Kester, G. (2013). *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art*. University of California Press.
- Khairudin, A. (2017). Gebyuran Bustaman, Semarang: Tradisi, Gengsi dan Solidaritas. In A. Ramdhon & S. Zunariyah (Eds.), *Srawung Kampung-Kota: Kontestasi Kampung Diruhnya Perubahan Kota* (1st ed., pp. 89–96). Buku Litera. https://issuu.com/kampungnesia/docs/srawung_kampung_kota
- Khairudin, A. (2020, May 25). *Personal Communication* [Personal communication].
- Khairudin “Adin,” A. (2017, September 30). *Presentation: Tengok Bustaman I*.
- Khairudin “Adin,” A. (2018, January 20). *Interviewed by Rifda Amalia* [Personal communication].
- Lee, D. (2015). A Troubled Vernacular: Legibility and Presence in Indonesian Activist Art. *Journal of Asian Studies*, 74(2), 303–322. <https://doi.org/10.1017/S002191181400223X>
- Lind, M. (2009). *Complications: On Collaboration, Agency and Contemporary Art* (N. M. szerk, Ed.). The Power Plant and Public Books.
- Lindsay, J. (2008, September 7). A new artistic order? *Inside Indonesia*. <http://www.insideindonesia.org/a-new-artistic-order>
- Miklouho-Maklai, B. L. (1991). *Exposing Society's Wounds: Some Aspects of Contemporary Indonesian Art Since 1965*. Flinders University of South Australia. <http://catalog.hathitrust.org/Record/003139373>
- Moch, U. D. (2019, April 28). Gebyuran Bustaman Tradisi Unik Menjelang Ramadan di Semarang [Newspaper]. *Gatra.Com*. <https://www.gatra.com/>

detail/news/412772/gaya%20hidup/gebyuran-bustaman-tradisi-unik-menjelang-ramadan-di-semarang

- Moelyono. (1997). *Seni Rupa Kagunan: A Process* (J. Schiller & B. Martin-Schiller, Eds.; pp. 121–136). Center for International Studies, Ohio University.
- Moelyono. (2005). *Pak Moel Guru Gambar*. INSISTpress.
- Pameran Seni Rupa Lingkungan: Proses 85*. (1985). exhibition catalogue.
- Redaksi Sigijateng. (2019, April 3). *Banyak Kampung Bersejarah di Kota Semarang Hilang, Apa Saja?* [Newspaper]. <https://sigijateng.id/2019/banyak-kampung-di-kota-semarang-hilang-apa-saja/>
- Serbuk Kayu. (2018, March 13). *Bustaman: Sejarah, Cinta dan Kasih Sayang*. *TENGOK BUSTAMAN 3 – KININANTI*. <http://serbukayu.org/2018/03/13/tengok-bustaman-3-kininanti/>
- Silas, J., Setyawan, W., & Ernawati, R. (2012). *Kampung Surabaya Menuju Abad XXI : Kajian Penataan dan Revitalisasi Kampung di Surabaya*. Badan Perencanaan Pembangunan Pemerintah Kota Surabaya.
- Supriyanto, E. (2015). *Seni Rupa Kontemporer Indonesia 1996-2006: Reformasi, Perubahan dan Peralihan* (2007). In *Sesudah Aktivisme: Sepilihan Esai Seni Rupa 1994-2015* (pp. 193–204). Hyphen.
- Thompson, N. (2012). *Living as Form* (N. Thompson, Ed.; pp. 16–33). MIT Press.
- Tribun Jateng. (2019, September 9). *Warga Kampung Depok Timur Kota Semarang Kaget Dengar Rencana Penggusuran Rumahnya* [Newspaper]. *Tribunjateng.Com*. <https://jateng.tribunnews.com/2019/09/09/warga-kampung-depok-timur-kota-semarang-kaget-dengar-rencana-penggusuran-rumahnya?page=4>
- Turner, C. (2005). *INDONESIA: Art, Freedom, Human Rights and Engagement with the West* (C. Turner, Ed.; pp. 196–217). : Research School of Pacific and Asian Studies, Australian National University.
- World Bank. (2013). *Cities Alliance for Cities Without Slums: Action Plan for Moving Slum Upgrading the Scale (English)*. <http://documents.worldbank.org/curated/en/961151468181775920/Cities-alliance-for-cities-without-slum-action-plan-for-moving-slum-upgrading-to-scale>
- Wright, A. (1993). *The Contemporary Indonesian Artist as Activist* (L. Braswell-Means, Ed.; pp. 47–66). University of British Columbia, Institute of Asian Research, Center for Southeast Asian Research Monograph no.4.

Rifda Amalia, S.Sn., M.A. Rifda was graduated from New York University's MA in Museum Studies, after previously obtained her BFA in painting from Bandung Institute of Technology (2013). She was a teaching assistant in the Aesthetics And Theory of Arts Department-FSRD ITB (2014-2015) and worked as the assistant curator in spaces such as the Indonesia National Gallery and Art:1 New Museum, Jakarta. She also served as the Program Officer for Arts and Creative Economy for The British Council Indonesia from 2015 to 2016 and the Assistant for Creative Director in Art Jakarta 2019. She currently working at Amnesty International Indonesia. Her research interest lies in the intersection between arts, activism and social justice.

MENGHIDUPI PANCASILA DENGAN BERKESENIAN DAN KARYA SENI

ABSTRAK

Pancasila sebagai ideologi bangsa seharusnya berada di posisi fundamental dalam setiap kebijakan dan aktivitas bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Namun, ironinya Pancasila seringkali ditempatkan hanya sebagai hiasan dan terlupakan bila ada kepentingan golongan yang terganggu. Mereka berani menodai Pancasila yang pernah mati-matian diperjuangkan Pahlawan Revolusi, hanya karena perbedaan agama, suku, politik, dan kepentingan golongan. Generasi muda dinilai mulai acuh dengan nilai-nilai Pancasila. Mereka tidak lagi tertarik dengan pembahasan ideologi yang dikemas dengan formal dan kaku. Fenomena ini perlu dicari solusinya dengan berpikir kreatif, dengan mencari bentuk baru penanaman nilai-nilai Pancasila yang menarik bagi generasi muda. Berkesenian adalah salah satu bentuk penanaman nilai-nilai Pancasila yang menarik dan menyenangkan. Melalui setiap proses yang dialami seseorang dalam membuat karya seni, diharapkan mampu menanamkan dan mengembangkan nilai Pancasila secara aplikatif. Demikian juga dengan karya seni yang dibuat dengan tujuan untuk membangkitkan rasa kemanusiaan, nasionalisme, dan patriotisme dapat digunakan sebagai media menyebarkan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, tidak hanya seniman yang mendapatkan pengalaman nilai-nilai Pancasila selama proses berkeseniannya, tetapi hasil karyanya pun dapat membawa spirit yang dapat dirasakan para penikmatnya. Pemaknaan Pancasila tidak lagi dalam bentuk narasi yang harus dihafal, tetapi diterapkan dan dirasakan dampaknya secara langsung dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Kata kunci: Pancasila, berkesenian, karya seni, Indonesia

Pendahuluan

Indonesia pada tahun 2020 ini telah berusia 75 tahun dan telah melewati berbagai peristiwa baik suka maupun duka yang telah dicatat dalam sejarah hidup bangsa ini. Berbagai upaya dilakukan oleh para pahlawan untuk mendapatkan kemerdekaan dari para penjajah. Pancasila menjadi kebanggaan bangsa Indonesia, bahkan turut diapresiasi dan dipuji oleh tokoh dunia (Asmardika, 2017; Mariana, 2019). Meskipun Pancasila telah terbukti menarik hati para tokoh dunia, sudahkan Pancasila dihidupi oleh pemiliknya?

Bila menengok sejarah bangsa ini, akan ditemukan hal-hal yang menunjukkan hilangnya nilai Pancasila di tengah kehidupan berbangsa dan bernegara. Instruksi Presiden Republik Indonesia nomor 14 tahun 1967 tentang agama, kepercayaan, dan adat istiadat Cina ditetapkan pada masa Presiden Indonesia ke-2 Soeharto. Inpres tersebut memutuskan bahwa suku Cina tidak dapat leluasa menjalankan ibadah dan merayakan pesta adat. Selain itu, yang baru saja terjadi pada awal tahun 2020 dengan adanya konflik diskriminasi orang-orang Papua di Jawa. Konflik tersebut berdampak pada kerusuhan hingga merugikan banyak masyarakat.

Selain persoalan yang berkaitan dengan suku, banyak juga konflik yang dilatarbelakangi oleh perbedaan agama, seperti konflik Maluku tahun 1999 yang terjadi hingga tahun 2001 telah menjadi sejarah kelam dan mengakibatkan trauma, kerugian, dan korban jiwa yang tidak sedikit. Terjadi pula konflik Poso di Sulawesi Tengah terjadi pada akhir Desember 1999 antara kelompok agama Islam dan Kristen. Kedua kelompok saling membunuh, membakar, memblokade kawasan demi membela agama masing-masing. Selain beberapa kasus tersebut, masih banyak kasus kerusuhan yang dilatarbelakangi oleh agama dan ada kemungkinan dibumbui dan dikemas oleh kepentingan politik, seperti kasus penistaan agama yang dituduhkan pada Basuki Tjahaya Purnama dan aksi 212 saat menjelang Pemilu 2020.

Pancasila belum benar-benar ada di tengah masyarakat. Tidak hanya persoalan kemanusiaan dan kemasyarakatan yang terganggu, tetapi juga persoalan lingkungan alam. Pengerusakan lingkungan alam seperti pembakaran hutan untuk pemukiman, membuang sampah sembarangan, mengeksploitasi sumber daya alam, dan perilaku tercela lainnya dapat mengganggu kestabilan sirkulasi alam.

Pancasila dipandang perlu dibumikan kembali di tengah-tengah kaum muda untuk menguatkan semangat persatuan. Bambang Soesatyo dalam sebuah artikel

di media massa mengungkapkan bahwa generasi muda bangsa seperti kehilangan pegangan ideologi, sehingga gampang disusupi ideologi transnasional yang justru tak sejalan dengan jati diri bangsa (Harususilo, 2020). Hal tersebut disebabkan ditiadakannya mata pelajaran Pendidikan Moral Pancasila (PMP) di sekolah formal. Upaya untuk menjadikan pribadi yang berkarakter Pancasila tidak hanya melalui PMP, tetapi juga perlu keteladanan dan langsung mengimplementasikannya, salah satunya melalui proses berkesenian. Penanaman nilai Pancasila memang bukanlah *output* utama saat melakukan proses kreatif, tetapi melalui proses kreatif inilah, penanaman nilai Pancasila dapat terasa lebih menyenangkan dan dapat diimplementasikan secara langsung. Oleh karena itu, melalui artikel ini, penulis ingin menginspirasi para seniman, pelaku seni, pendidik seni, dan pengamat seni untuk merefleksikan nilai-nilai Pancasila yang dapat dirasakan dan ditularkan pada orang lain pada saat melakukan proses berkesenian sehingga terdapat bentuk upaya baru yang ditawarkan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila yang lebih menyenangkan.

Teori dan Metodologi

Filsafat Pancasila

Pancasila sebagai paham filsafat berarti Pancasila tidak lepas dari persoalan pokok kehidupan manusia, yaitu hubungan manusia dengan dirinya sendiri, dengan sesama manusia, dengan dengan alam sekitarnya, dan dengan Tuhan (Murtafi'atun, 2019). Pancasila sebagai sistem nilai mengandung nilai-nilai tentang ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Dalam implementasinya, nilai-nilai tersebut dapat disesuaikan dengan nilai, norma, dan kebudayaan masyarakat atau suatu kelompok di seluruh Nusantara, salah satunya adalah kelompok masyarakat seni. Meskipun terdiri dari lima rumusan, keberadaan antarsila tidak dapat dipisahkan, terdapat keterkaitan antara sila satu dengan sila yang lain.

Sila pertama memiliki sifat keterbukaan akan keyakinan dan kepercayaan yang dianut masyarakat Indonesia. Untuk menghadirkan sikap toleransi, Sukarno mengemukakan dalam pidatonya bahwa 'Ketuhanan yang berkebudayaan' adalah Ketuhanan yang berbudi pekerti luhur dan menghormati satu sama lain dengan tidak adanya 'egoisme agama' (Yamin, 1959). Istilah 'kebudayaan' yang terdapat dalam 'Ketuhanan yang berkebudayaan' adalah sila kedua hingga keempat. Sila

pertama adalah dasar dari seseorang mewujudkan sila kedua hingga keempat (Arif, 2016; Riyanto *et al.*, 2015). Sementara itu, 'keagamaan yang institusional' sering kali terjadi perbedaan penafsiran dengan konsep solidaritas sehingga akan mudah ditunggangi oleh kepentingan politik (Riyanto *et al.*, 2015). Jadi, dengan prinsip 'ketuhanan yang berkebudayaan' akan tercipta kehidupan yang penuh toleransi, sebaliknya dengan prinsip 'keagamaan yang institusional' akan menimbulkan intoleransi.

Nilai kemanusiaan pada sila kedua menunjukkan bahwa manusia merupakan makhluk yang berbudi pekerti, dilengkapi dengan pikir, rasa, karsa, dan karya, yang membedakan manusia berbeda dengan makhluk lainnya. Manusia juga perlu memiliki rasa kemanusiaan yang dapat memperlakukan manusia lain sesuai harkat dan martabatnya sebagai sesama manusia. Kemanusiaan adalah hakikat dan sifat khusus yang dimiliki manusia sesuai dengan martabatnya (Devy, 2019). Nilai kemanusiaan menjunjung tinggi hak dan kewajiban sebagai manusia yang diberlakukan secara adil dalam perilaku-perilaku yang beradab. Setiap warga negara juga berkewajiban menghormati hak asasi manusia lain.

Nilai persatuan terdapat dalam sila ketiga. Indonesia sebagai negara yang plural memerlukan semangat persatuan demi terwujudnya NKRI. Salah satu semangat kesatuan yang digaungkan Sukarno adalah gotong royong (Sukarno & Panitia Kongres Pancasila IX, 2018). Melalui gotong royong, berbagai macam perbedaan dapat disatukan (Warsidi, 2018). Sikap mau bergotong royong memerlukan nilai kemanusiaan, karena memerlukan rasa empati kepada orang lain yang mampu menggerakkan hati manusia untuk mau bergotong royong. Nilai persatuan tidak hanya berkaitan dengan hubungan antar umat manusia, tetapi juga antara manusia dengan alam sekitarnya (Riyanto *et al.*, 2015). Manusia perlu mengingat tentang kebaikan alam bagi kehidupan manusia, sehingga perlu ada hubungan yang baik antara manusia dengan alam yang juga memberikan kehidupan bagi manusia.

Nilai kerakyatan berada pada sila keempat. Pada sila ini menunjukkan kekuasaan tertinggi Indonesia adalah pada 'rakyat'. Namun, bukan hanya sekadar berdasarkan suara terbanyak, tetapi rakyat yang memiliki hikmat kebijaksanaan (Murtafi'atun, 2019). Maka, rakyat sebagai pemegang kekuasaan tertinggi diharapkan mampu berhikmat dan bijak dalam berbuat serta membuat keputusan. Bila dalam sila pertama telah disebutkan 'Ketuhanan yang berkebudayaan', maka pada sila keempat ini merupakan prinsip operasional yang mewujudkan prinsip kebudayaan tersebut (Arif, 2016). Dalam hidup bermasyarakat pasti akan ada

perbedaan keinginan, pikiran, rasa, dan perbedaan yang lainnya. Tidak mungkin juga semua keinginan masyarakat harus dipenuhi, oleh karena itu demokrasi dijadikan alat untuk menentukan kebijakan. Sila keempat memaknai metode musyawarah dalam memecahkan persoalan sehingga dapat mencapai mufakat dengan cara yang damai.

Nilai yang terakhir adalah nilai keadilan yang dituangkan pada sila kelima. Tidak ada yang dapat mendefinisikan keadilan secara absolut, tetapi pada intinya keadilan adalah meletakkan segala sesuatu pada tempatnya (Warsidi, 2018). Keadilan pada sila kelima ini menunjukkan keadaan ideal karena terdapat keseimbangan manusia dalam menempatkan diri, menempatkan hati, dalam berpikir, bertutur, dan berbuat terhadap diri sendiri, Tuhan, sesama manusia, dan alam sekitarnya. Nilai keadilan merupakan perwujudan akumulatif dari sila pertama hingga keempat. Seseorang dapat menunjukkan sikap adil bila orang tersebut memiliki konsep dan sikap damai, mampu menghormati, memiliki empati, berpihak pada persatuan, memiliki sikap yang bersahabat, memperhatikan kepentingan umum, dan memiliki sikap menghargai (Sangaji, 2018).

Berkesenian dan Karya Seni

Pada mulanya kesenian di Indonesia difungsikan sebagai upacara ritual, hingga saat ini berkembang dan berinterdisiplin dengan studi lain sehingga memiliki beragam fungsi. Meskipun memiliki berbagai fungsi, nilai yang tetap ada dalam karya seni adalah 'estetika'. Estetika memiliki definisi sebagai kajian perilaku dan pengalaman manusia dalam menciptakan, menikmati, dan memahami seni sehingga dapat merasakan pengalaman yang ditimbulkan oleh karya seni (Junaedi, 2016). Dalam melakukan proses berkesenian, seniman menginterpretasi pengalaman indera mereka terhadap suatu isu, kemudian diwujudkan dalam sebuah karya seni dengan berbagai media yang dinikmati oleh penikmat seni (Sumardjo, 2000). Bahkan, seni itu merupakan salah satu cara manusia memaknai pengalaman. Estetika tidak hanya berbicara tentang keindahan, tetapi juga 'persepsi', sehingga seni yang mengandung estetika merupakan persoalan 'menciptakan persepsi baru' (Sugiharto, 2013).

Pengalaman seni terdiri dari dua jenis, yaitu pengalaman estetis dan pengalaman artistik (Sumardjo, 2000). Pengalaman estetis merupakan pengalaman seseorang ketika mereka menikmati, menghayati, dan mengapresiasi suatu seni, sedangkan pengalaman artistik adalah pengalaman yang dialami seniman dalam membuat suatu karya seni. Pengalaman artistik seniman mendapatkan pengaruh besar dari pengalaman estetisnya.

Dalam kajian estetika seni berdasarkan konsep Junaedi, dikenal istilah subjek dan objek estetika. Subjek estetika merupakan orang yang mengalami pengalaman estetis dan orang yang mengalami pengalaman artistik, sedangkan objek estetika adalah segala hal yang menimbulkan nilai estetis, baik yang bernilai seni maupun nonseni, baik yang berwujud maupun tak berwujud. Seperti yang terjadi pada estetika tradisional yang menjadikan alam sebagai objek seni. Junaedi juga menyebutkan unsur 'nilai' dalam elemen estetika. Nilai digunakan subjek untuk memberikan pandangan 'indah' atau 'jelek', 'berkesan' atau 'tidak berkesan' pada suatu objek (Junaedi, 2016). Setiap karya seni pasti memiliki nilai yang diberikan oleh subjek.

Metodologi

Dalam menyusun tulisan ini, penulis menggunakan metode berpikir kreatif, berpikir kritis, dan kajian teori serta konsep. Dalam melakukan pemikiran kreatif, kita dapat memulai dari hal-hal yang sudah ada (Adair, 2007). Menginterdisiplinerkan suatu studi dengan studi yang lain dapat membantu kita untuk menemukan hal-hal baru yang tidak terduga, dan hal tersebut disebut sebagai inovasi. Dalam tulisan ini, penulis menginterdisiplinkan antara proses berkesenian dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui berpikir kritis, penulis mencoba untuk menganalisis kemungkinan-kemungkinan nilai filsafat Pancasila yang terdapat dalam kegiatan berkesenian, baik melalui apresiasi, kreasi, maupun ekspresi. Dalam menuangkan ide-ide, penulis melakukan kajian teori dan konsep baik dari para ilmuwan maupun para penulis pendahulu yang berkaitan dengan konsep tulisan penulis. Teori dan konsep dari sumber-sumber yang terpercaya digunakan untuk memperkuat ide, menambah inspirasi, dan memperkaya pengetahuan. Teori dan konsep yang dikaji adalah teori konsep tentang filsafat, seni, sejarah, dan Pancasila.

Hasil dan Pembahasan

Ketuhanan yang Berkebudayaan melalui Berkesenian

Kesenian tradisi Indonesia yang lekat akan makna spiritual menunjukkan besarnya nilai ketuhanan pada pribadi nenek moyang bangsa Indonesia. Kesenian digunakan sebagai media pemujaan maupun berinteraksi dengan kekuatan di luar manusia. 'Ketuhanan yang berkebudayaan' tidak berbicara tentang agama saja, tetapi tentang pengalaman spiritual masyarakat. Masyarakat dengan kebudayaan mitis merupakan masyarakat yang memiliki pemahaman yang holistik antara

manusia dan daya kekuatan alam yang penuh keajaiban (Peursen, 1988). Kebudayaan ini tercermin dalam kesenian tradisional yang dahulu difungsikan sebagai ritual pendatang hujan, penolak bala, dan fungsi ritual lainnya.

Cara berpikir masyarakat modern tidak lagi yang menggunakan unsur-unsur magis karena munculnya ilmu pengetahuan dan pola pikir masyarakat ontologis yang rasional (Peursen, 1988), yang juga mempengaruhi cara masyarakat modern berkesenian. Namun, baik di desa maupun di kota masih dapat kita temui masyarakat seni yang menggunakan ritual saat berkesenian, maupun menjadikan seni sebagai media ritual. Contohnya, seniman yang hendak menggarap suatu karya yang berkaitan dengan tokoh yang dianggap suci, maka mereka pergi ke petilasan tokoh tersebut untuk membangun hubungan spiritual.

Pengalaman spiritual seperti ke petilasan seperti yang dilakukan seniman mistis tentu saja tidak akan relevan bagi pemikiran para seniman ontologis. Bagi mereka, proses berkesenian adalah tentang proses berlatih, proses mengkaji, dan proses membuat. Namun, para seniman ontologis masih bisa mendapatkan nilai 'ketuhanan yang berkebudayaan' dan menularkan nilai tersebut. Nilai ketuhanan dapat mereka implementasikan dalam prosesnya membuat suatu karya seni dengan mengamalkan nilai-nilai kebaikan yang juga selaras dengan nilai kebudayaan masyarakat, seperti nilai tentang kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, dan nilai kebaikan lainnya.

Berkesenian yang Berkemanusiaan

Kesenian tradisional yang bermula dari ritual memiliki sifat komunal, artinya dilakukan oleh banyak orang dan diakui oleh banyak orang sebagai miliknya. Kegiatan ritual pastilah melibatkan banyak orang, sehingga aka nada interaksi antar manusia satu dengan yang lainnya. Tidak jarang masing-masing orang memiliki peran sendiri-sendiri yang saling melengkapi dalam pelaksanaan ritual tersebut. Misalnya kesenian Sanghyang Jaran dari Bali, ada yang memimpin ritual, ada yang membawa kuda-kudaan, ada beberapa orang yang bernyanyi secara koor. Masing-masing saling melengkapi peran sehingga terjadi kerja sama dan hubungan baik antara manusia satu dengan yang lainnya. Kesenian komunal secara tidak langsung mengajarkan nilai kemanusiaan yang saling menolong.

Subjek estetika tidak dapat berdiri sendiri. Suatu karya dianggap bernilai seni atau tidak bernilai seni bergantung pada penilaian orang lain atau para penikmat karya tersebut. Terlebih lagi di masa modern ini, saat seni lebih cenderung populer di dunia hiburan, seperti perfilman. Seniman film maupun para aktor

yang berperan berharap mendapatkan *rating* yang tinggi dari penonton dan penonton membutuhkan bahan hiburan dari seniman. Dari contoh tersebut menunjukkan ada hubungan antara subjek, objek, dan nilai karya seni sekaligus hubungan kemanusiaan. Seniman ataupun penikmat seni juga memiliki hak dan kewajiban yang perlu dilindungi. Kesenian pada zaman modern saat ini tidak lagi bersifat komunal, tetapi individual. Sebuah karya seni merupakan milik dari senimannya. Orang lain tidak dapat sembarangan mengklaim karya orang lain sebagai miliknya karena di Indonesia terdapat Undang-Undang Hak Cipta yang melindungi karya-karya masyarakatnya. Untuk mendapatkan haknya, yaitu menikmati sebuah karya, para penikmat seni perlu membayar beberapa rupiah. Oleh karena itu, pembajakan dan plagiasi merupakan tindakan tercela yang dapat dikenakan sanksi pada zaman ini. Rasa kemanusiaan masyarakat semakin diuji, seberapa besar masyarakat menghargai hak-hak masing-masing peran.

Dalam setiap proses kesenian, subjek estetika dilatih dan diolah perasaan serta kepekaannya dalam memaknai suatu objek. Bila para subjek terbiasa mengalami pengalaman baik estetis maupun artistik, maka secara tidak langsung mereka juga sedang melakukan olah rasa. Olah rasa baik dilakukan untuk membentuk empati manusia, dan rasa empati tersebut berujung pada rasa kemanusiaan terhadap orang lain (Dewantara, 1977).

Karya Seni sebagai Wujud Kesatuan

Setiap karya seni pasti memiliki berbagai unsur, baik unsur utama maupun unsur pendukung. Unsur-unsur tersebut dipadukan dengan teknik-teknik tertentu hingga terbentuk suatu karya seni. Karya seni itu sendiri tidak dapat dikatakan sebagai karya seni bila tidak diberikan nilai seni oleh orang lain. Karya seni tidak akan ada bila tidak ada yang membuat dan menikmatinya. Saat kita memandang suatu karya seni, kita dapat menemukan berbagai unsur yang bersatu. Karya seni di Nusantara juga banyak yang terdiri dari beberapa bidang seni. Dalam perkembangan ilmu seni, kita mengenal beberapa bidang seni, seperti seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni teater. Namun, karya seni tradisional Indonesia banyak yang terbentuk dari berbagai bidang seni, contohnya Wayang Topeng. Pertunjukan Wayang Topeng terdiri dari berbagai bidang seni, terdapat unsur seni rupa dari topeng yang digunakan, seni tari dari gerak lakon, seni musik dari musik pengiringnya, dan seni teater dari alur ceritanya. Kesenian rakyat Jathilan atau Jaran Kepang juga terdiri dari berbagai unsur seni, yaitu seni rupa dari properti jaran-jaranan dan unsur seni tari dari gerak penari. Motif-motif batik yang digunakan sebagai kostum tari oleh para penari keraton juga menunjukkan

keterlibatan unsur seni rupa dalam pertunjukan tari. Kesenian-kesenian tersebut menunjukkan bahwa kesenian juga dibentuk dari persatuan antar bidang seni.

Dalam konsep masyarakat mitis menurut Peursen juga menjelaskan bahwa manusia menempatkan dirinya bersatu dengan alam lingkungannya. Berdasarkan paham tersebut, manusia melakukan kegiatan-kegiatan ritual yang bertujuan untuk menjaga lingkungan alamnya, salah satunya dengan seni. Dari ritual yang telah dilakukan, diharapkan alam memberikan kehidupan yang baik bagi manusia, seperti mata air yang terjaga, tanah yang subur, datangnya hujan, dan sebagainya. Maka, seni dijadikan sebagai media penyatu manusia dengan lingkungan alamnya.

Kerakyatan pada Rakyat Seni

Nilai kerakyatan dalam hidup berkesenian berkaitan dengan rakyat-rakyat seni, yaitu manusia yang terlibat dalam kesenian. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa seni tidak dapat berdiri sendiri. Terdapat banyak unsur yang saling berkaitan, saling memberi dan menerima, sehingga terwujudlah suatu karya seni. Nilai kerakyatan berbicara tentang segala hal yang berkaitan tentang rakyat. Hal ini berarti tentang demokrasi, yang mengutamakan hak dan kewajiban rakyat tanpa diskriminasi (Murtafi'atun, 2019).

Kerakyatan yang terkendali akan menimbulkan keharmonisan. Ini dapat ditemui pada kesenian – kesenian komunal, seperti paduan suara. Masing-masing penyanyi menyanyikan sesuai bagian partiturnya yang biasanya terbagi menjadi sopran, alto, tenor, dan bass yang dinyanyikan sesuai dengan partitur. Kerakyatan memang bebas, tetapi perlu dibatasi dengan norma-norma, sama seperti penyanyi paduan suara yang dibatasi partitur. Peran masing-masing penyanyi sangat penting dalam paduan suara. Bila satu saja penyanyi menyanyi tidak sesuai partitur, akan mengganggu estetika dari paduan suara tersebut. Kerakyatan dalam berkesenian mengingatkan kita tentang pentingnya kontribusi seluruh rakyat dan perlunya bekerjasama dalam perbedaan demi pembangunan negara. Meskipun komponen utama dari demokrasi adalah rakyat, rakyat yang dimaksud hendaknya adalah rakyat yang bijaksana, yang mengerti dan mampu mengamalkan nilai norma masyarakat setempat. Berdasarkan dari contoh kesenian paduan suara tersebut, kita mampu belajar tentang demokrasi, menghargai hak orang lain, menghargai ciri khas orang lain yang berbeda, namun masih tetap berkarya bersama demi satu tujuan estetika.

Keadilan dalam Berkesenian

Manusia adalah makhluk Tuhan yang paling sempurna. Manusia seharusnya mampu menjaga keseimbangan hubungan antara manusia dan manusia maupun manusia dengan lingkungan alamnya. Selain itu, manusia juga perlu menjaga hubungannya dengan Sang Pencipta. Keseimbangan juga berarti memiliki nilai keadilan, tidak memihak pada salah satu. Salah satu kepercayaan yang berusaha menjaga keseimbangan adalah kepercayaan masyarakat Bali. Kain dengan motif kotak-kotak dengan warna hitam putih yang sering ditemui di Bali menyimbolkan dua sifat yang saling bertolak belakang.

Kesenian tradisi di Indonesia banyak yang mengusung konsep keseimbangan, baik dengan Sang Pencipta, sesama manusia, dan lingkungan alam. Hal ini disebabkan pengaruh kebudayaan masyarakat mitis yang menyatu dengan lingkungannya sehingga mereka berusaha menjaga keseimbangan alam dengan manusia. Cara mereka menjaga keseimbangan tersebut adalah dengan menuturkan dongeng dan mitos di masyarakat yang akhirnya menjadi kepercayaan, contohnya kepercayaan tidak menebang pohon dengan sembarangan karena pohon tersebut ada penunggunya. Hal ini sebenarnya dimaksudkan untuk menjaga penghijauan dan menjaga air tanah. Selain dengan mitos, juga dengan kesenian, contohnya Tari Ronggeng yang hidup di masyarakat agraris. Tarian ini terkesan erotis dan menonjolkan sensualitas. Makna sensualitas pada tarian ini sebenarnya adalah berbicara tentang kesuburan yang dilambangkan dengan hubungan seks laki-laki dengan perempuan. Kesuburan ini yang menghasilkan buah berupa hasil panen yang berlimpah (Sumardjo, 2000).

Simpulan

Melalui pengalaman artistik dan pengalaman estetis dalam berkesenian dan dari filosofi karya seni, bisa didapatkan nilai-nilai Pancasila. Nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan tidak serta-merta hanya ada dalam butir-butir Pancasila, tetapi dapat diamalkan saat berkesenian. Nilai-nilai Pancasila tidak untuk dihafalkan, tetapi untuk dihayati dan diamalkan sehingga dapat memberi dampak baik bagi sesama manusia maupun lingkungan alam. Dengan sering melakukan kegiatan berkesenian, baik apresiasi, ekspresi, dan kreasi, seseorang juga akan sering mendapatkan nilai-nilai kebaikan dari Pancasila. Hal ini juga dapat menjadi solusi bagi pendidikan Pancasila kepada masyarakat berusia dewasa yang tidak lagi mengenyam bangku pendidikan.

Meskipun mereka tidak lagi mendapatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, mereka tetap dapat terasah batinnya dalam memaknai Pancasila, terlebih lagi mengamalkannya.

Referensi

- Adair, John. 2007. *The Art of Creative Thinking: How to Be Innovative and Develop Great Ideas*. Philadelphia, United States of America: Kogan Page.
- Arif, Syaiful. 2016. *Falsafah Kebudayaan Pancasila: Nilai dan Kontradiksi Sosialnya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Asmardika, Rahman. 2017. "Pancasila Dipuji, Profesor Italia: Indonesia Harus Bawa Ideologi Ini Ke Kancah Dunia." *Okezone*. Retrieved May 1, 2020 (<https://news.okezone.com/read/2017/11/10/18/1811987/pancasila-dipuji-profesor-italia-indonesia-harus-bawa-ideologi-ini-ke-kancah-dunia>).
- Devy, Dwi Ananta. 2019. *Nilai-Nilai Pancasila*. Tangerang: Loka Aksara.
- Dewantara, Ki Hadjar. 1977. *Karya Ki Hajar Dewantara Bagian Pertama Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Harususilo, Yohanes. 2020. "MPR Dan PGRI Sepakat Lakukan Sosialisasi Pancasila Untuk Generasi Muda." *Kompas*. Retrieved May 2, 2020 (<https://edukasi.kompas.com/read/2020/02/23/15372761/mpr-dan-pgri-sepakat-lakukan-sosialisasi-pancasila-untuk-generasi-muda>).
- Junaedi, Deni. 2016. *Estetika Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta: ArtCiv.
- Mariana, Hotria. 2019. "Indonesia Dapat Apresiasi Dari Anggota Dewan Keamanan PBB." *Kompas*. Retrieved May 1, 2020 (<https://internasional.kompas.com/read/2019/06/01/13521871/indonesia-dapat-apresiasi-dari-anggota-dewan-keamanan-pbb>).
- Murtafi'atun. 2019. *Ensiklopedia Mini Pancasila*. Temanggung: Desa Pustaka Indonesia.
- Peursen, C. A. Va. 1988. *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Riyanto, Armada, Johanis Ohoitmur, C. B. Mulyatno, and Otto Gusti Madung. 2015. *Kearifan Lokal Pancasila: Butir-Butir Filsafat Keindonesiaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sangaji, Yuherisman. 2018. *Sila Keadilan Sosial dan Penerapannya*. Surakarta: Putra Nugraha.
- Sugiharto, Bambang. 2013. *Untuk Apa Seni?* Bandung: Matahari.

Sukarno, and Panitia Kongres Pancasila IX. 2018. *Pancasila Dasar Negara Kursus Presiden Sukarno Tentang Pancasila*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.

Warsidi, Edi. 2018. *Pancasila Dalam Praktik Bermasyarakat*. Surakarta: Sinergi Prima Magna.

Hasprina Resmaniar Boru Mangoensong, S.Pd., lahir tahun 1993. Saat ini merupakan seorang mahasiswa aktif Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya (Unesa) dengan Program Studi Pendidikan Seni dan Budaya sejak tahun 2019. Pada tahun 2015, ia menamatkan Pendidikan Sarjana di Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik, Unesa. Ia berprofesi sebagai guru tari di beberapa sekolah negeri dan swasta sejak tahun 2012 hingga sekarang. Sejak tahun 2012 pula, ia telah bergabung dengan komunitas Surabaya Stage Dance (SSD) yang telah menghasilkan beberapa karya tari yang mayoritas berjenis tari kontemporer.

MENANAMKAN SIKAP MANDIRI, KREATIF, DAN CINTA TANAH AIR KEPADA ANAK USIA DINI

ABSTRAK

Saat ini dunia sedang mengalami musibah wabah yang memprihatinkan umat manusia. Informasi menyebutkan wabah dimulai sejak Desember 2019. Di Indonesia semua warga negara bersatu, melawan wabah virus SARS CoV-2 atau Covid-19 (Coronavirus Disease 2019). Sampai saat ini tepat 4 Mei 2020 sudah terdeteksi korban dari Covid-19 dalam laporan rutin pemerintah melalui Dinas Perhubungan adalah lebih dari 3.000 orang di Indonesia. Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui dan memberikan solusi kasus Covid-19 terhadap tatanan struktur mikrokosmis, yakni keluarga, dalam menumbuhkan kemandirian, kreativitas, serta cinta tanah air Indonesia pada anak usia dini. Anak-anak sangat peka terhadap perubahan tata nilai sekitarnya. Keadaan orang tua, pekerjaan, sekolah, teman-teman bermain, dan segala sesuatu yang berubah. Maka keluarga terutama ibu sangat berperan penting dalam pendidikan sekolah di rumah di saat pandemi ini. Ibu sebagai guru pertama anak, sedapat mungkin mengeksplorasi kekuatannya dalam mendidik anak. Mengajarkan bagaimana bertahan hidup, mandiri, tetap kreatif, tetap menghargai, cinta tanah air dan bangsa. Mengajarkan lagu-lagu dan tanggung jawab terhadap tugas sekolah, adalah perwujudan dari ibadah dan nilai cinta tanah air yang mengejawantah. Penelitian kualitatif ini menggunakan metodologi dan metode pendekatan interpretasi-historiografi yang memperlihatkan kebaikan dan keburukan situasi serta menjadikan anak mumpuni dan, mempunyai nilai lebih. Pertama, tahapan heuristik atau pengumpulan data, literasi, dan verifikasi data. Kedua, interpretasi dan historiografi. Simpulan dari penelitian ini adalah pandemi di Indonesia tidak menyurutkan niat dan sikap anak usia dini terutama untuk kemandirian, kreativitas, dan cinta tanah air Indonesia.

Kata kunci: mandiri, kreatif, cinta tanah air, anak usia dini

Pendahuluan

Dalam artikel Alodokter, Covid-19 ditinjau oleh dr. Merry Dame Cristy Pane dan beberapa pendapat dari beberapa sumber tentang pandemi dunia yang dimulai pada Desember 2019 berawal dari Wuhan, salah satu kota di negara China. World Health Organization (WHO) merilisnya 11 Maret 2020, Indonesia bersatu, melawan virus SARS CoV-2 atau Covid-19 (Corona Virus Disease 2019). Data per 4 Mei 2020 terdeteksi lebih dari 3.000 orang di Indonesia terkena virus. Penderitaan oleh virus Covid-19 ini dialami sebagian besar negara di dunia. Inilah pandemi. Menurut terminologi *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2020), pandemi dimaknai sebagai wabah yang berjangkit serempak dimana-mana, meliputi daerah geografi yang luas antar negara, benua, menular sangat cepat dan memiliki infeksi berkelanjutan. Rangkaannya adalah endemik, epidemik, dan wabah. Endemik adalah suatu penyakit yang menyerang populasi atau wilayah tertentu misalnya penyakit demam berdarah. Epidemik merupakan penyakit menular yang berjangkit dengan cepat yang luas dan menimbulkan banyak korban. Wabah dimaknai sebagai penyakit menular yang berjangkit dengan cepat seperti cacar, desentri, dan kolera.

Pandemi Covid-19 menimbulkan dampak di semua aspek bidang kehidupan. Baik masyarakat kota maupun desa merasakan dampaknya dari berbagai profesi, sebagai ibu rumah tangga, guru/pengajar/dosen, polisi/TNI, petugas kebersihan, pemulung, siswa/mahasiswa/peserta didik, dokter, pengusaha, artis, sopir angkutan umum, pedagang, petani, nelayan dan sebagainya. Covid-19 mengubah beberapa struktur/tatanan dari keluarga sampai negara.

Manusia dapat memetik pelajaran dari pandemi ini. Dampak positif-negatif selalu ada dalam setiap sudut kehidupan. Dampak finansial, pendapatan/penghasilan berubah, berkurang dalam kehidupan sehari-hari, karena pekerjaan adalah sebuah tuntutan setiap orang untuk mendapatkan hasil, upah, gaji sebagai bagian dalam pemenuhan hidup. Upah atau gaji diterima secara langsung termasuk upah harian atau bulanan. Warga sebagai pekerja harian atau pekerja lepas, tidak tetap, kadang mendapatkan uang, kadang sama sekali tidak mendapatkan. Secara ekonomi mikro dan makro bangsa Indonesia, diperhatikan presiden sehingga tidak mudah menyatakan 'lockdown' atau mengunci kota/wilayah/negara secara total. Diperlukan kebijakan yang dapat diterima semua pihak dari kota sampai desa, baik yang berpenghasilan tetap, tidak tetap atau bahkan yang tidak berpenghasilan supaya tetap dalam koridor sebagaimana mestinya. Dampak positif dalam keluarga, intensitas pertemuan, berkumpul dengan keluarga

menjadi lebih banyak. Dapat melakukan kegiatan atau aktivitas di rumah secara bersama. Solat berjamaah, saling membantu pekerjaan, membantu tugas sekolah anak dan sebagainya.

Artikel ini bertujuan mendeskripsikan sekaligus memberikan solusi pada kasus pandemi Covid-19 dan tatanan atau struktur mikrokosmis, yakni keluarga, terutama di bidang pendidikan, dalam ikut mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan menumbuhkan sikap kemandirian, kreativitas, serta cinta tanah air Indonesia pada anak usia dini. Anak-anak peka terhadap perubahan struktur atau tata nilai di sekitarnya. Keadaan orang tua, pekerjaan, sekolah, teman-teman bermain, dan lain-lain berubah. Keluarga, terutama ibu berperan penting dalam pendidikan di rumah saat pandemi. Ibu adalah sekolah dan guru pertama anak, sedapat mungkin mengeksplorasi kekuatannya mendidik anak di rumah. Mengajarkan bagaimana bertahan hidup dalam kemandirian, namun tetap kreatif, tetap menghargai, serta cinta tanah air dan bangsa. Membimbing, mengarahkan, membantu, mengajarkan lagu-lagu dan tanggung jawab mengerjakan tugas sekolah merupakan perwujudan dari ibadah dan realitas nilai cinta tanah air yang mengejawantah.

Fokus tulisan ini adalah bidang pendidikan anak usia dini saat pandemi yang juga berisiko ketika kebijakan diterapkan sehingga harus diambil kebijakan yang relevan, fleksibel, efektif, dan efisien. Dibutuhkan kehati-hatian dan ketepatan model dalam menghadapi pandemi Covid-19. Efisiensi diperlukan dalam memberikan solusi kepada masyarakat untuk bersama memahami, memaklumi, dan menjalani kebijakan pemerintah. Pendidikan terkorelasi dengan sistem, proses, dan *output* yang berjalan seiring proses belajar mengajar normatif di sekolah. Namun, saat pandemi ini anak-anak, peserta didik, siswa, dan mahasiswa secara serempak melakukan aktivitas pembelajaran daring atau dalam jaringan dari rumah dibimbing dosen, guru, dan tutor dengan tidak bertatap muka atau belajar jarak jauh dengan sistem daring, dan sesuai materi. Akan tetapi, tentunya ada kendala, dan hambatan dari berbagai aspek, yaitu ekonomi, demografis, elemen, unsur, dan perspektif masyarakat.

Pendidikan anak usia dini membutuhkan korelasi dan sinergi antara pekerjaan, sistem pembelajaran daring/4.0, pendampingan anak belajar di rumah, finansial, dan sebagainya untuk menghasilkan *output* pendidikan karakter anak yang diharapkan khususnya sikap kemandirian, kreativitas, dan kebangsaan anak usia dini. Sebuah refleksi fenomena pendidikan anak usia dini di sekitar yang harus dilihat, dicermati, dibenahi, dan direkonstruksi jika diperlukan pada musim

pandemi ini. Tidak hanya kebutuhan fasilitas pendukung, tetapi juga serangkaian sistem lain supaya bersinergi atau tidak berseberangan antarkebijakan.

Teori dan Metodologi

Teori Kreativitas

Kreativitas tidak lepas dari kehidupan manusia karena manusia membutuhkan kreativitas untuk membantu menyelesaikan persoalan hidup. Berikut beberapa pendapat mengenai kreativitas. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2020), kreativitas dimaknai 'memiliki/mengandung daya cipta/memiliki kemampuan mencipta.

Menurut Damajanti (2006), dari zaman Yunani Kuno Plato hingga zaman berikutnya pada abad pertengahan, zaman Renaissans, zaman Romantik hingga kini, salah satu yang membedakan manusia dengan binatang adalah kreativitas, kecerdasan, kepribadian, dan daya penyesuaian sebagai perilaku orang yang dimaknai beberapa psikolog. Kreativitas atau daya cipta adalah ciri paling manusiawi dan penuh misteri. Kreativitas atau daya cipta dimiliki oleh manusia sebagai makhluk yang selalu berhubungan dengan seni sebagai unsur daya cipta. Cipta-rasa-karsa. Para filsuf mengembangkan teori kreativitas. Ada dua kategori mendasar konsep kreativitas, yakni teori yang mendasarkan pada inspirasi, aspek ketidaksadaran (*unconscious*), tidak dapat diprediksi sehingga kreativitas dianggap berkorelasi dengan inspirasi/ilham. Dan teori yang mendasarkan pada kehendak, kemauan, atau kesadaran (*conscious*) diri, disadari, dilatih, direkayasa, dan ditumbuhkan. Atau tipe spekulatif/intuitif dan tipe sistematis/logis.

Menurut Fatmawiyati (2008), kreativitas dalam bahasa Inggris *to create*, diterjemahkan dengan istilah mencipta, membuat sesuatu yang berbeda, bentuk, susunan, gaya dan bahkan merubah fungsi. Kreativitas dikaitkan dengan sesuatu yang artistik, agung, cerdas, di luar kebiasaan, lain dari yang lain dan sulit dipahami. Namun, kreativitas hadir dalam bentuk yang lebih sederhana dalam mencari solusi kehidupan sehari-hari.

Munandar (2009) mendefinisikan kreativitas merupakan kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Hasil penciptaan tidak selalu dari sesuatu yang benar-benar baru, tetapi penggabungan gagasan yang ada dari pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki individu. Kombinasi gagasan tersebut menjadi hal yang baru. Kreativitas

dibagi menjadi dua, yaitu kreativitas verbal dan figural. Kreativitas verbal adalah kemampuan membuat kombinasi baru berdasar data, yang didapati dari kemungkinan jawaban terhadap satu masalah dan diungkap secara verbal. Kreativitas figural adalah kemampuan memunculkan ide-ide atau gagasan baru melalui gambar yang dibuat.

Rhodes (1961) mengemukakan kreativitas merupakan fenomena, seseorang (*person*) mengkomunikasikan konsep baru (*product*) diperoleh sebagai hasil dari proses mental, (*process*) dalam menghasilkan ide, merupakan upaya untuk memenuhi adanya kebutuhan, (*press*) yang dipengaruhi tekanan ekologis. Kreativitas memuat empat hal, yakni *person, process, press dan product*.

Person meliputi, kepribadian, kecerdasan, temperamen, fisik, sifat, kebiasaan, sikap, konsep diri, sistem nilai, mekanisme pertahanan, dan perilaku pada diri individu. Menurut Hulbeck dalam Munandar (2009), tindakan kreatif muncul dari keseluruhan keunikan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Definisi lain dalam kreativitas yakni “*three-facet model of creativity*” oleh Stenberg dalam Munandar (2009), yaitu kreativitas merupakan titik pertemuan khas antara tiga atribut psikologis: intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian.

Process meliputi motivasi, persepsi, pembelajaran, proses berpikir, dan komunikasi. Definisi proses dikemukakan oleh Torrence dalam Munandar (2009) pada dasarnya menyerupai langkah metode ilmiah, yaitu proses merasakan kesulitan, permasalahan, kesenjangan, memberikan dugaan dan memformulasikan hipotesis, merevisi, dan memeriksa kembali hingga mengomunikasikan hasil. Menurut Wallas, pada dimensi *process* ada empat tahapan: persiapan, inkubasi, inspirasi, dan verifikasi. *Press* adalah pengertian tekanan. Tekanan ibarat sebuah stimulus atau rangsangan berbuat atau melakukan kegiatan/berkarya secara kreatif.

Menurut Simpson dalam Munandar (2009), merujuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif sebagai inisiatif yang dihasilkan individu dengan kemampuannya *mendobrak* pemikiran yang biasa, kreativitas *produktif* dapat diambil manfaat orang banyak atau diri sendiri dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia.

Menurut Bunanta (1998:22), mendongeng pada anak usia dini juga sangat bagus dan bermanfaat pada anak untuk memberikan keseimbangan antara saraf sensorik dan motorik. Melalui bercerita tentang kepahlawanan, cerita rakyat atau yang lainnya, anak usia dini dapat memberikan rangsangan anak menjadi lebih ekspresif dan apresiatif. Cerita rakyat mengajarkan pada anak perkembangan

manusia dan masalah-masalah manusia. Selain menawarkan cara pemecahan masalah yang menjanjikan dan memuaskan'. Lanjut Bunanta (2008), "Minat dalam membaca buku juga harus dirangsang melalui pembuatan buku yang sesuai dengan umur anak. Anak usia dini membutuhkan buku bacaan dengan teks sedikit artinya gambar yang bercerita/buku cerita bergambar".

Menurut Hamalik (2002:179), seseorang dikatakan *kreatif* jika memiliki kemampuan pemahaman, sensitivitas, dan apresiasi. Abilitet kreatif seperti berpikir kreatif, *devergence thinking*, memiliki ciri *fleksibilitas/keluwesan*, *originalitas/keaslian*, *fluency/kuantitas output*. Kreativitas dan belajar, serta kreativitas dan pemecahan persoalan.

Teori Pendidikan Anak Usia Dini

Tulisan Pires (2018), Pendidikan Anak Usia Dini disebut PAUD, mengacu pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 menyatakan bahwa Satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Dalam pasal 26 undang-undang tersebut pada ayat 1 pendidikan nonformal diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan pendidikan sebagai pengganti, penambah, pelengkap pendidikan formal dalam mendukung pendidikan sepanjang hayat (*long life education*). Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, PAUD, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

PAUD memahami potensi minat dan bakat anak usia dini dalam pengelolaan pembelajaran. Selaras 'asah, asih, asuh' guru dan siswa PAUD dengan kategori pola asuh demokratis, permisif, dan otoriter. Shanty (2018:slide ke-6) membagi kategori PAUD meliputi (1) PAUD Formal: Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal; (2) PAUD NonFormal: Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, Satuan PAUD Sejenis: (POS PAUD, TAAM, BAMBIM, PAUD TPQ/Taman Pendidikan Al-Quran, PAUD PAK/Pendidikan Anak Kristen, PAUD BIA/Bina Iman Anak); dan (3) PAUD Informal: Pendidikan Keluarga.

Menurut Wijana (2020:10), Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Modul, dan Kurikulum PAUD Pola asuh PAUD dini antara lain: (1) melindungi secara berlebihan/melindungi anak secara berlebihan, (2) permisivitas, (3) memanjakan,

(4) penolakan, (5) penerimaan, (6) dominasi, (7) tunduk pada anak, (8) favoritisme, dan (9) ambisi orang tua.

Wuryandani (2017:6-7) menggunakan pendekatan pengembangan perilaku meliputi aspek nilai agama, moral, sosial, emosional dan kemandirian, dan pengembangan kemampuan dasar meliputi bahasa, kognitif dan motorik. Perilaku yang baik menurut Wahyuning dkk. (2003) antara lain: (1) setia, jujur, dan dapat dipercaya; (2) baik hati, penyayang, empati, peka, dan toleran; (3) mandiri, mampu menghadapi tekanan kelompok; (4) murah hati, memberi, dan tidak mementingkan diri sendiri; (5) menghargai diri sendiri dan hak orang lain; (6) menghargai kehidupan, kepemilikan, alam, orang yang lebih tua, dan orang tua; (7) santun dan memiliki adab kesopanan; (8) murah hati dan pemaaf, mampu memahami bahwa balas dendam tidak ada gunanya (9) selalu ingin melayani, memberikan sumbangan pada keluarga, masyarakat, negara, agama, dan sekolah; (10) pemberani; dan (11) tenang, damai, dan tenteram.

Terkait urusan pendidikan, semua lapisan masyarakat mempunyai andil di dalamnya untuk ikut mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan cita-cita belajar sepanjang hayat.

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1997:648), nasionalisme didefinisikan sebagai kesadaran keanggotaan dalam suatu bangsa yang potensial atau aktual bersama-sama untuk mencapai, mempertahankan, mengabadikan identitas, integritas, kemakmuran dan kekuatan itu, yakni semangat kebangsaan.

Menurut Wulandari (2017:17), nasionalisme dalam bahasa Inggris '*nation*' atau negara dirumuskan sebagai satu paham yang menciptakan dan mempertahankan kedaulatan negara.

Wuryandani (2017:6-7-14) menjelaskan beberapa bentuk nasionalisme adalah: (1) nasionalisme kewarganegaraan, (2) nasionalisme etnis, (3) nasionalisme romantik, (4) nasionalisme budaya, (5) nasionalisme kenegaraan, dan (6) nasionalisme agama. Ada beberapa metode atau pendekatan kepada anak usia dini dalam menanamkan sikap nasionalisme seperti (1) bercerita, (2) bernyanyi, (3) bersajak, dan (4) karya wisata. Adapun beberapa pendekatan yang dapat digunakan dalam penanaman nilai moral anak menurut Siswoyo dkk. (2005:72-81) adalah indoktrinasi, klarifikasi nilai, teladan atau contoh, dan pembiasaan dalam perilaku.

Metodologi Filsafat Ilmu dan Ilmu Sejarah

Metodologi dan metode sejarah meliputi heuristik, kritik, interpretasi, dan historiografi dalam ‘menanamkan sikap mandiri, kreatif, dan cinta tanah air kepada anak usia dini’ adalah fenomena/refleksi realitas yang telah terjadi dan dipelajari sebagai hubungan peristiwa satu dengan yang lain dalam pandemi.

Lubis (2004) menjelaskan pendekatan ilmu filsafat salah satunya adalah interpretasi. Freud (1900) menyatakan bahwa manusia (makhluk hidup) lahir dan berkembang akibat daya-daya kosmik terhadap benda-benda anorganik. Daya kosmik itu mendorong proses evolusi dari binatang paling sederhana menuju manusia. Sementara manusia memperoleh aneka dorongan dasar lebih bersifat turunan dan naluriah di mana dorongan seks menurutnya paling dominan dalam menentukan tingkah laku manusia. Atas asumsi ini Freud berusaha mereduksi tingkah laku manusia ke dalam ukuran fisis-kimiawi belaka. Tingkah laku manusia sepenuhnya ditentukan secara determinis oleh dinamika (daya dorong dan penghambat) dari ‘*id*’, ‘*ego*’, dan ‘*super ego*’. Dalam pendekatan metodologi dialogis/dialektis metode hermeneutika mengakui hubungan yang dialogis antara subjek dan objek yang diteliti (teks, *respondens*). Metode hermeneutika ini memungkinkan adanya berbagai macam konstruksi (interpretasi) terhadap objek yang diteliti’

Mengutip Kartodirdjo (1994) bahwa ‘dalam masa pembangunan bangsa (*nation-building*) timbul persoalan tentang tujuan pendidikan sekolah di samping sebagai latihan untuk suatu jenis pekerjaan, serta bagaimana menyelenggarakan pendidikan untuk mencapai itu. Kreativitas kultural mencakup produksi dalam kesenian dan kesastraan, penelitian ilmiah studi sastra, filsafat, dan sejarah. Hakikatnya, pencarian identitas merupakan bagian pokok dari ilmu manusiawi dan ilmu sosial’.

Metodologi

Tulisan ini berjenis kualitatif deskriptif induktif, yaitu penulis melakukan penjabaran sebuah peristiwa atau fenomena tertentu dan melakukan kegiatan observasi lapangan, pengamatan langsung, mengelola persoalan dan solusi, mencari data, memverifikasi, mendiskripsikan, dan mendekati pada teori. Tulisan ini menggunakan teori dan metodologi yang tepat guna memberikan hipotesis, simpulan, dan solusi.

Dalam tulisan Pongtiku dkk. (2016) mengenai penelitian kualitatif, yang mengutip Kirk dan Miller (1986), penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu

dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan manusia baik dalam kewasannya maupun peristilahannya. William (1995) menjelaskan penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada latar ilmiah, menggunakan metode ilmiah dan dilakukan seorang atau peneliti yang tertarik secara ilmiah. Menurut Rijali (2018) bahwa sumber data utama diperoleh melalui catatan tertulis, dengan perekaman *video/audio tapes*, dan pengambilan foto/film. Sumber data tambahan dari sumber tertulis dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi (Moleong, 2000:112-113).

Hasil dan Pembahasan

Kreativitas dan kebangsaan dalam ‘Menanamkan Sikap Mandiri, Kreatif, dan Cinta Tanah Air kepada Anak Usia Dini’ merupakan substansi kreativitas hasil peserta didik/anak-anak usia dini dalam menyikapi pandemi Covid-19 di Indonesia.

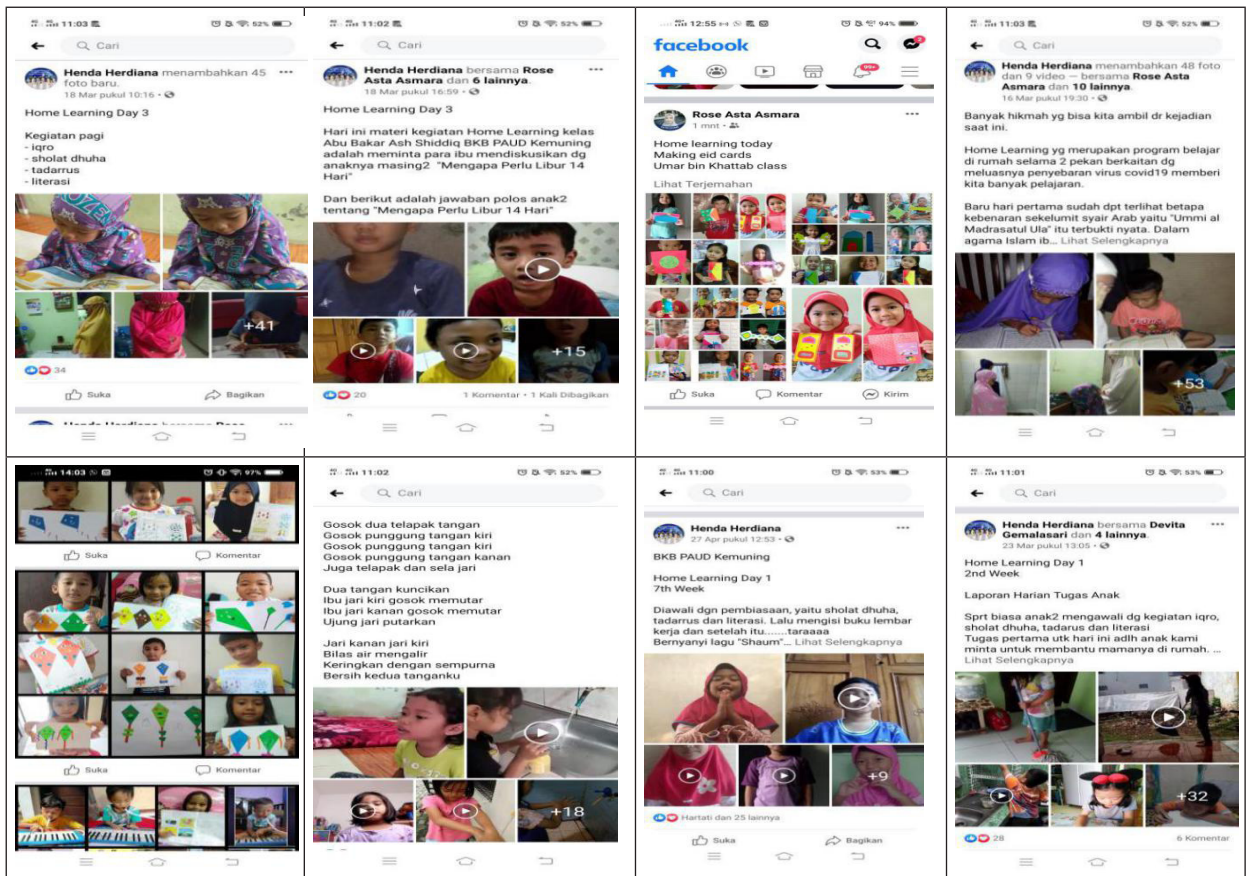
Konteks belajar di rumah karena pandemi tidak terlihat seperti biasa. Belajar yang baik adalah ketika menemukan guru dan siswa dapat berinteraksi dengan baik. Ibu sebagai guru dan anak sebagai siswa. Tanpa guru, anak akan bertindak sesuai kemauannya dan tidak sistematis/terarah. Ibu adalah guru, koki, pendongeng, penasihat, kawan, teladan, petugas kebersihan, sekaligus komentator rumah tangga. Konsep belajar saat pandemi adalah belajar di/dari rumah menaati anjuran dan peraturan pemerintah, untuk alasan kesehatan dalam rangka meminimalisasi penyebaran Covid-19.

Pada kesempatan ini, ada beberapa contoh mengenai pendidikan karakter dan nasionalisme yang ditanamkan pada anak usia dini dalam menghadapi musim pandemi Covid-19 tahun 2020. Contoh pembelajaran jarak jauh sesuai arahan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah tetap berada di rumah. PAUD Kemuning merupakan salah satu PAUD di Kecamatan Jagakarsa Jakarta Selatan. Pada pandemi ini siswa belajar di rumah dan berguru kepada ibu/bapak atau orang tua/wali, yang dipandu, diarahkan,serta diberikan tugas oleh guru wali kelasnya. PAUD Kemuning mengikuti kurikulum PAUD 2013. Tugas yang diberikan antara lain: (1) menyanyi (2) salat, menghafal surat-surat pendek, (3) bersajak dan berpantun,(4) berdoa, (5) melakukan aktivitas membantu orang tua, (6) bercerita, literasi, (7) berkarya, (8) melakukan kegiatan sehari-hari di rumah, (9) dan lain-lain.

Situasi pandemi membuat semua harus aktif dan bersinergi antara orang tua, siswa, dan guru. Hal ini bisa membuat orang tua senang bisa juga tidak senang. Dampak membuat para orang tua kelabakan karena rutinitas bertambah dari pekerjaan rumah ditambah dengan memberikan pelajaran kepada anak, yang seharusnya dilakukan bersama guru di sekolah. Orang tua yang bekerja sehari-hari mencari uang, karena pandemi tidak dapat bekerja, tetapi harus membantu anak belajar. Terkadang membebani pikiran orang tua jika tidak dilakukan dengan kesadaran tinggi bahwa semua yang dijalani adalah tanggung jawab sebagai guru dan pekerjaan mulia ini merupakan ibadah, hikmah, dan berkah. Menyadari pentingnya kebersamaan dan keutuhan keluarga, penting dalam menyikapi pandemi. Pekerjaan dan uang adalah hal penting, namun keluarga lebih dan sangat penting karena keluarga sebagai generasi penerus masa depan keluarga dan bangsa.

Pandemi dapat menjadi kondisi buruk bagi manusia secara umum. Namun, bisa menjadi antitesis atau pernyataan bahwa pandemi dapat menjadi tantangan positif bagi manusia untuk menjadi manusia yang lebih baik, tertib, menjaga kebersihan, disiplin, berorientasi masa depan, giat bekerja, dan sebagainya.

Tabel Pembelajaran Daring PAUD Kemuning Jagakarsa Jakarta Selatan



10:59 Cari

Henda Herdiana bersama Rose Asta Asmara dan 2 lainnya
2 Mei pukul 04:32

"Jadikan setiap orang sebagai guru, jadikan setiap rumah sebagai sekolah"

Kutipan dari tokoh pendidikan Indonesia bapak Ki Hajar Dewantara kini menjadi semakin nyata. Di tengah wabah pandemi covid 19 di mana peraturan yg mengharuskan kita #dirumahaja membuat ayah/ibu menjadi guru utk anak2 dan rumah menjadi sekolah utk mereka. Semoga kita selalu d... Lihat Selengkapnya

55 22 Komentar · 3 Kali Dibagikan

10:58 Cari

Henda Herdiana bersama Rose Asta Asmara dan 2 lainnya di Bkb Paud Kemuning Rw 06
24 Mar pukul 08:21 · Jakarta ·

Alhamdulillah, semua ruang belajar BKB PAUD Kemuning sdh di semprot disinfektan untuk pencegahan virus Covid 19 dan jg sdh di fogging utk pencegahan wabah demam berdarah.

Terima kasih kami sampaikan kpd pihak keturahan Srengseng Sawah, bapak RW 06 beserta jajarannya dan semua pihak yg membantu.

Semoga kita semua selalu diberikan kesehatan dan dim... Lihat Selengkapnya

10:58 Cari

Henda Herdiana
24 Mar pukul 18:28

Home Learning Day 2
2nd Week

Hari ini tugasnya belajar memasang kancing. Ternyata semuanya sdh bisa dan lancar lho. Mau lihat? Saksikan aja videonya....

31 2 Komentar

Suka Bagikan

Henda Herdiana bersama Rose Asta Asmara dan 2 lainnya di Bkb Paud Kemuning Rw 06

facebook

Rose Asta Asmara
35 mmi ·

Semangat Ramadhan Home Learning today Umar bin Khattab class

Rose Asta Asmara dan 14 lainnya 20 Komentar

Suka Komentar Kirim

10:57 Cari

Henda Herdiana
1 Apr pukul 15:30

Home Learning Day 3
3rd Week

Memasuki bulan April yg kita mulai dengan mengenang jasa para pahlawan wanita. Hari ini kami tugaskan siswa utk menyanyikan lagu Ibu Kita Kartini. Sebagian sdh hafal dan mah ada juga yg belum sih. Gpp nak, nanti saat masuk sekolah kembali kita nyanyi bareng yaa. 🥰

Rose Asta Asmara dan 22 lainnya 8 Komentar

Suka Bagikan

10:57 Cari

Henda Herdiana
2 Apr pukul 12:45

Home Learning Day 4
3rd Week

Hari ini kami meminta anak untuk menonton video edukasi Bunda PAUD DKI Jakarta, ibu Fery Anies Baswedan.

Setelah itu kami minta mrk mendiskusikan dg mama dan papa ttg isi video tsb. ... Lihat Selengkapnya

29 1 Komentar · 1 Kali Dibagikan

Suka Bagikan

10:56 Cari

Henda Herdiana
13 Apr pukul 15:28

BKB PAUD Kemuning Home Learning Day 1
5th Week

Serunya belajar dari rumah bersama tayangan dr TVRI yg di gagas oleh Kemendikbud. And the students looks very happy.... Lihat Selengkapnya

Rose Asta Asmara dan 26 lainnya 1 Kali Dibagikan

10:54 Cari

Henda Herdiana bersama Rose Asta Asmara dan 2 lainnya
2 Mei pukul 04:32

"Jadikan setiap orang sebagai guru, jadikan setiap rumah sebagai sekolah"

Kutipan dari tokoh pendidikan Indonesia bapak Ki Hajar Dewantara kini menjadi semakin nyata. Di tengah wabah pandemi covid 19 di mana peraturan yg mengharuskan kita #dirumahaja membuat ayah/ibu menjadi guru utk anak2 dan rumah menjadi sekolah utk mereka. Semoga kita selalu d... Lihat Selengkapnya

55 22 Komentar · 3 Kali Dibagikan

14:03

PRANTIK SHOLAT DHUHA

Suka Komentar

14:02

Suka Komentar

14:03

Suka Komentar

14:02

Suka Komentar

Simpulan

Dari tulisan yang telah disajikan dapat diperoleh simpulan bahwa kemandirian diperoleh melalui perilaku yang ditanamkan sejak usia dini dalam situasi dan kondisi pandemi. Kreativitas didapatkan dari adanya stimulus anak usia dini di dalam ruang lingkup belajar sehari-hari dan berhubungan dengan minat dan bakat anak (*person*). Kreativitas tidak terbatas ruang dan waktu, hambatan dan halangan menjadi pemicu munculnya kreativitas anak usia dini meskipun dalam pandemi.

Rasa nasionalisme dapat ditanamkan sejak usia dini dengan membacakan sajak, puisi, menyanyikan lagu pahlawan, bermain drama tema kepahlawanan, bercerita cerita kepahlawanan, dan sebagainya. Pemerintah dalam membawahi PAUD harus lebih kreatif dalam membuat rancangan kurikulum pembelajaran PAUD. PAUD sebaiknya didominasi oleh guru yang berbakat sekaligus berkarakter sehingga dapat menciptakan *outcome learning* yang bagus dan berkualitas. Peran orang tua terutama ibu sangat penting dan mendasar sebagai fondasi membangun karakter kebangsaan anak dalam mendukung cita-cita pendidikan sepanjang hayat (*long life education*).

Referensi

Buku:

- Lubis, Akhyar Yusuf. 2004. *Filsafat Ilmu dan Metodologi Posmodernis*. Bogor: Penerbit Akademia.
- Barlian, Eri. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Penerbit Sukabina Press.
- Damajanti, Irma. 2006. *Psikologi Seni Sebuah Pengantar*, Penerbit Kiblat.
- Kuntowijoyo. 2003. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Bunanta, Murti. 2003. *Buku Mendongeng dan Minat Membaca*. Jakarta: Penerbit KPBA Jakarta.
- Bunanta, Murti. 1998. *Problematika Penulisan Cerita Rakyat-Untuk Anak di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Balai Pustaka.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Penerbit PT Bumi Aksara.

Masganti Siti dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.

Kartodirdjo Sartono. 1994. *Kebudayaan Pembangunan dalam Perspektif Sejarah*. Bandung: Gadjah Mada University Press.

Internet:

Alodokter, 2020. *Virus Corona (Covid-19)*, ditinjau oleh dr. Merry Dame Cristy Pane.

Rijali, Ahmad. 2018 *Analisis Data Kualitatif*, Jurnal Alhadharah UIN Antasari Banjarmasin Volume 17 No.33 Bulan Januari-Juni.

Pires,Casimiro Da Assunção. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Airlangga, Surabaya, Indonesia Oktober 2018.

DetikNews. Minggu, 3 Mei 2020. *Kasus Positif Corona di Depok Terus Meningkat, Jumlah ODP Tembus 3.124 Oran*.

Wulandari, Devita. (2017).*Penanaman Nilai Nasionalisme pada Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Penerapan Media Papan Jodoh Pancasila di TKIT-Al-Husna Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara*. hal: 17.

Ummaya Santy, Fitta. 2018. *Konsep Dasar Pendidikan PAUD*. slide ke-6.

Aedy, H.Hasan, Mahmudin A.S. 2017. *Metodologi Penelitian Teori dan Aplikasi, Penuntun Bagi Mahasiswa dan Peneliti*, Penerbit oleh Deepublish.

Fatmawiyati, Jati. 2018. *Telaah Kreativitas*.

KBBI, *Istilah pandemik dalam virus corona*.

Lampost.com. Virus Korona: Makna Pandemi, Endemik, Epidemik, dan Wabah.

Liputan 6. 02 April 2020.*Mengenai 4 Gejala Awal Terserang Virus Corona Covid-19*.

Kompas.com, Rangkaian Peristiwa Pertama Covid-19, 10 April 2020, 08.09 WIB.

Nugraha, Pepih. 2012. Kompasiana.com, '5W 1H' dalam Mengembangkan Ide Cerita, 31 Januari.

Rahmad, Pupu Saeful. 2009. *Penelitian Kualitatif*, Equilibrium Volume 5 Nomor 9, Januari-Juni.

Fadli,Rizal. 26 Maret 2020. Halodoc, *WHO Ubah Social Distancing menjadi Physical Distancing. Apa Alasannya?*

Wijana, Widarmi D. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Modul dan Kurikulum PAUD*. hal: 10.

Wuryandani, Wuri. *Membangun Karakter Bangsa Melalui Penanaman Nilai Nasionalisme untuk Anak Usia Dini*. Skripsi. Jurusan PPSD, FIP, UNY. hal; 6-7-14.

Pongtiku Arry, dkk. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif Saja*. penerbit Nulisbuku.com.

Gambar atau dokumentasi diambil dari facebook dan sudah seijin pemilik yakni ibu Henda dan ibu Rose sebagai salah satu kepala sekolah dan guru di PAUD Kemuning Jagakarsa Jakarta Selatan.

Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn. lahir di Wonogiri, 1 Februari 1976. Pendidikan S-1 di FKIP Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 1994-1999. Studi S-2 di FSRD Seni Rupa, Institut Teknologi Bandung tahun 2008-2010. Menjadi ASN tahun 2002 di Pusat Grafika Indonesia/Pusgrafin, direvitalisasi menjadi Politeknik Negeri Media Kreatif Tahun 2008-sekarang. Mengajar di Jurusan Desain Grafis. Mata kuliah Merencana 3, Sejarah Komunikasi Visual, Analisis Budaya Visual, Bentuk dan Warna, Konsep Desain Animasi, Apresiasi Animasi. Tulisan-tulisan: 'Strategi Pembelajaran Efektif Pada Mata Kuliah Teori Analisis Budaya Visual Politeknik Negeri Media Kreatif' Kajian Batik Sebagai Industri Budaya Visual dalam Potensi Ekonomi Kreatif, 'Proses dan Peospek Batik Betawi, Proses dan Prospek Batik Betawi, dan lain-lain.

WISATA SENI ARTJOG MMXIX: KAPITAL DAN ESTETIKA DALAM INDUSTRI SENI

ABSTRAK

Wisata seni mewujudkan dalam sebuah acara/pameran seni sebagai suatu tujuan wisata yang bermaksud menarik wisatawan untuk menghabiskan waktu dan uangnya demi mendapatkan kesenangan. ARTJOG MMXIX, sebagai pameran, festival, ataupun pasar seni rupa diadakan untuk menarik para wisatawan domestik dan mancanegara untuk menikmati karya seni atau bahkan membelinya. Wisata seni mencakup aktivitas orang-orang yang bepergian secara khusus untuk menikmati seni di suatu tempat, menikmati seni diantara aktivitas lain selama berwisata, berlibur atau perjalanan lain. Hasrat untuk menonton, menikmati, dan mengetahui seni cenderung diciptakan oleh dunia kesenian yang melibatkan lingkaran seniman, kritikus, kurator, galeri, acara kesenian, dan berbagai macam platform pameran seni. Apakah wisata seni merupakan perluasan kapitalisme yang masuk dalam dunia seni rupa? Bagaimana posisi seniman dalam sebuah pameran untuk wisata seni? Bagaimana juga estetika karya seni dalam kerangka industri pariwisata? Tulisan ini menggunakan metodologi interpretasi terhadap karya seni, fenomena pameran seni, dan industri pariwisata. Industri pariwisata pada zaman sekarang sangat menguntungkan secara global. Di Indonesia, bahkan industri pariwisata masuk dalam sektor terdepan pembangunan nasional. Industri pariwisata melakukan proses kapitalisasi ruang serta produk budaya/seni. Wisata seni ARTJOG MMXIX turut berkontribusi signifikan terhadap industri pariwisata Yogyakarta. Ini juga merupakan bentuk kooptasi kapitalisme lanjut terhadap produk budaya/karya seni yang menciptakan ruang ekonomi berupa pasar seni. Galeri, seniman, kurator, penyelenggara acara (EO), sponsor, dan pemodal bekerja sama dalam suatu pameran seni untuk menarik pengunjung sebanyak-banyaknya yang berkontribusi terhadap perputaran modal ekonomi. Nilai seni juga didapatkan dari seberapa berhasil karyanya terjual di pasar.

Kata kunci: wisata seni, ARTJOG, pariwisata, Yogyakarta, ekonomi

Pendahuluan

Akhir 1990-an menjadi tahun-tahun berakhirnya krisis pasar seni yang ditandai dengan bermunculannya pameran seni yang bersifat temporer dan berkala. Karakter pameran seni ini merupakan wujud dari strategi agen seni (*art dealer*) untuk bangkit kembali dari krisis pasar seni pada akhir tahun 1980-an akibat dari runtuhnya ekonomi gelembung Jepang (*Japan bubble economy*). Kebangkitan melalui pameran seni ini awalnya tidak muncul dari tempat pasar seni besar seperti London dan New York, tetapi dari tempat pinggiran yang belum berkembang pasar seninya. Para agen seni yang mapan berusaha membangun pameran seni seperti *Art Basel* dan *Art Cologne*. Pameran seni ini muncul di kota-kota pinggiran seperti Basel, Cologne, Ghent, Madrid, Brussels, dan Bologna. Kemunculan beberapa pameran seni lain yang lebih terbatas adalah *photo l.a. XX | artLA projects*, *Winter Fine Art & Antiques Fair*, *Olympia*, *ArteBA*, *FLECHA (Feria de Liberación de Espacios Comerciales Hacia el Arte)*, *Artesantander*, dan *Internationale Triennale für Originaldruckgrafik*. Pada akhir 1990-an, dunia seni berkembang dengan sokongan tiga acara yang mapan, yakni pameran besar *Art Basel*, yang kedua, *ArteBA* dan pameran seni terbatas *photo l.a. XX | artLA projects* (Morgner, 2014:329-331).

Kebangkitan dunia seni ini menjadikan pameran seni sebagai lembaga atau infrastruktur seni, berusaha untuk lebih cair, adaptif, dan inklusif dengan beragam konteks sosial. Sebagai wujud dari sifat adaptifnya, pameran seni kemudian menjadi institusi global. Sifat global dihasilkan dari jaringan global yang membuat galeri-galeri dengan pasar yang terbatas/spesifik bergabung satu sama lain ke dalam suatu pameran seni, seperti perwakilan galeri-galeri dari semua benua berada dalam *Art Basel*. Galeri-galeri kelas atas dengan pasar regional kemudian bergabung dengan yang lain dan bertransformasi menjadi skala besar internasional. Acara pameran/pasar seni juga tidak hanya melibatkan seniman dan karyanya, galeri serta penyelenggara, tetapi turut melibatkan program kuliah, diskusi, dan dialog dengan seniman, kolektor, pemilik galeri, penerbit buku, serta tokoh dalam dunia seni (Kapferer, 2010:15). Konsep pameran seni ini kemudian menjadi *platform* yang diterapkan di berbagai pameran seni lain. *Art Basel* kemudian dijadikan percontohan pameran seni lain.

Kecenderungan ini juga diterapkan dalam festival seni seperti Biennale yang merupakan peristiwa budaya dengan tipologi/*platform* Barat yang menyebar sampai ke penjuru dunia. Sejak tahun 1990-an, jumlah biennale meningkat sekitar 200, dan pasar seni hampir berjumlah 300 (Bruhn, 2017:24); (Halperin

& Schneider, 2019). *Platform* atau tipologi pasar/festival seni kontemporer ini turut sampai ke Indonesia ketika perkembangan pasar seni di Indonesia mulai meningkat sejak berakhirnya Orde Baru sampai pascareformasi. Pada pertengahan tahun 2000, seni Indonesia berkembang signifikan di pasar seni internasional. Perkembangan ini berlanjut pada tahun 2007-2008 ketika terjadi ledakan pasar seni (*art market boom*) yang diawali di Hong Kong dan Singapura. Karya seni dari Indonesia meraih kesuksesan komersial di pasar dan pameran seni saat itu (Spielmann, 2017:1).

Ibarat gayung bersambut, tidak lama berselang dari ledakan pasar seni, ARTJOG diadakan di Yogyakarta. Semula ARTJOG bernama Jogja Art Fair pada tahun 2008, dan menjadi bagian dari Festival Kesenian Yogyakarta (FKY). Kemudian pada tahun 2010 berdiri sendiri dengan nama ARTJOG. *Platform* ARTJOG saat itu adalah pasar seni (*commercial art fair*). Pada tahun 2019, ARTJOG bertransformasi menjadi Festival Seni Kontemporer Internasional yang berbasis di Yogyakarta. Meski masih berkonsep pasar seni pada umumnya seperti Art Basel, ARTJOG lebih mengedepankan seniman daripada galeri. ARTJOG berusaha membuat ruang untuk dan oleh seniman yang karya seninya tersedia bagi para kolektor nasional dan internasional serta para seniman memiliki kesempatan untuk mempelajari mekanisme pasar seni (Bruhn, 2017:25). Karena sifat komersilnya ini, ARTJOG sempat menuai kontroversi pada tahun 2016, yakni ketika perusahaan PT Freeport menjadi salah satu sponsornya. PT Freeport yang beroperasi di Papua sebagai perusahaan tambang diterpa kasus kerusakan lingkungan dan eksploitasi SDA Indonesia oleh asing. Sebagai penggagas ARTJOG, Heri Pamad menyatakan, “Sponsor dan seniman itu sesuatu yang berbeda. Yang satu bicara iklan, yang satu lagi bicara konten. Selama sponsor tidak mengintervensi isi ya berarti sah”, (Hilmi, 2016)¹. Sifat cair dan lentur dari ARTJOG membuatnya terbuka untuk bekerja sama dengan pihak mana pun, baik swasta maupun pemerintah. Yang menarik adalah bagaimana ARTJOG berusaha berintegrasi dengan program Pemerintah Provinsi DIY dan pemerintah pusat dalam membangun industri pariwisata. Dalam hal ini, ARTJOG mewujudkan perannya dalam bentuk wisata seni.

¹ Wawancara Soni Triantoro dengan Heri Pamad, ditulis oleh Muhammad Hilmi, bertajuk “Rantai Hidup Kesenian bersama Heri Pamad”, <https://www.whiteboardjournal.com/interview/ideas/rantai-hidup-kesenian-bersama-heri-pamad/> (diakses pada 2 Juni 2020)

Teori dan Metodologi

Penelitian ini menggunakan teori wisata seni yang diusulkan Adrian Franklin. Menurut Franklin (2018), wisata seni merupakan perkembangan atau bidang baru dari kajian pariwisata. Dalam memahami wisata seni, ia tidak bisa dipisahkan dengan dunia seni, kota, wilayah, serta industri pariwisata. Wisata seni juga terkait dengan percepatan pembangunan dari sebuah wilayah, regenerasi urban serta perkembangan acara pameran dan festival. Dalam ARTJOG MMXIX, karya seni dihubungkan dengan kerangka acara pasar seni, jaringan global, pertumbuhan ekonomi, dan perkembangan industri pariwisata Yogyakarta. Estetika karya seni juga saling beriringan dengan nilai ekonomi dari karya dan acara tersebut.

Tulisan ini merupakan kajian interdisiplin yang melibatkan riset pustaka dan lapangan dengan analisis interpretasi/hermeneutika. Hermeneutika berusaha menyingkap makna di balik fenomena-fenomena dalam teks dan konteks sebagai realitas plural yang dialami (Saukko, 2003:56). Tujuan dari penelitian ini adalah berusaha mengungkap keterkaitan berbagai unsur: antara lain karya seni, pasar seni, dan industri pariwisata di balik perhelatan ARTJOG MMXIX. Metode pengumpulan data didapatkan dari pustaka buku, jurnal dan internet, serta metode lapangan dengan mengikuti tur kuratorial, merekam, mengamati, dan mendokumentasikan lingkungan ARTJOG MMXIX.

ARTJOG Sebagai Wisata Seni Yogyakarta

Kemunculan wisata seni (*art tourism*) tidak terlepas dari empat faktor antara lain bangkitnya generasi kreatif urban yang melahirkan festival urban; lahirnya pusat kesenian terutama seni kontemporer sebagai bagian dari kehidupan, budaya, rancangan, dan peluang hidup di sebuah kota di zaman kekinian; perkembangan pesat pameran, acara, biennale dan festival dalam skala internasional; serta harapan bahwa wisata dan peembangan budaya akan membangkitkan daya kehidupan urban, baik regional maupun nasional, bagi mereka yang tidak tertampung oleh industri, pabrik, dan perdagangan.

Wisata seni secara luas bisa diartikan sebagai segala aktivitas yang berkaitan dengan perjalanan untuk menikmati seni. Aktivitas tersebut mencakup orang-orang yang bepergian secara khusus untuk menikmati seni di suatu tempat termasuk kunjungan untuk menikmati seni di antara aktivitas lain selama berwisata, berlibur, atau perjalanan lain. Hasrat untuk menonton, menikmati,

dan mengetahui seni cenderung diciptakan oleh dunia kesenian yang melibatkan lingkaran seniman, kritikus, kurator, galeri, acara kesenian, dan berbagai macam *platform* pameran seni (Adrian, 2018, 400-401).

ARTJOG bekerja sama dengan pemerintah dalam usaha menggerakkan pariwisata Yogyakarta, dengan menarik wisatawan baik dalam negeri maupun luar negeri untuk datang ke Yogyakarta. Bergandengan dengan pemerintah memberikan fasilitas bagi ARTJOG baik berupa dana, relasi ke sponsor; baik swasta seperti perusahaan, maupun negeri seperti BUMN, serta keringanan bagi barang-barang karya seni yang masuk dari luar negeri. Tahun 2019, ARTJOG melibatkan 122 karya seni dari 39 seniman, baik individu maupun kelompok, beserta lima seniman interdisiplin yang ditujuk dalam proyek khusus (*special project*)². Selain pameran seni, ARTJOG MMXIX, turut membuat program *workshop*, kuliah, diskusi, serta pertunjukan seni dalam rangkaian acaranya.

Dalam konteks Yogyakarta, industri pariwisata menjadi sektor unggulan yang terus dibangun. Ekonomi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), terutama Pendapatan Asli Daerah (PAD) turut disokong kuat oleh pariwisata. Fokus Pemerintah Provinsi DIY untuk membangun industri pariwisata terlihat dari kesuksesannya dalam menarik wisatawan, baik domestik maupun mancanegara, yang terus naik jumlahnya dari tahun 2014 sejumlah 3.346.180 menjadi 6.549.381 pada tahun 2019. Dalam usaha menarik para wisatawan, berbagai acara wisata dan festival bernuansa kebudayaan diadakan di Yogyakarta. Selama tahun 2019, setidaknya tercatat ada 347 acara/festival seni budaya di DIY. Pembangunan infrastruktur penunjang industri pariwisata juga terus gencar dilakukan. Misalnya, jumlah hotel dari tahun 2016 berjumlah 573 terus meningkat sampai 773 pada tahun 2019.

Tabel 1 Data Jumlah Wisatawan, Hotel, Festival Seni dan Budaya, serta Nilai Investasi Tahun 2016-2019

Tahun	Jumlah Wisatawan	Jumlah Hotel	Jumlah Festival Seni dan Budaya	Nilai Investasi PMA/PMDN
2016	4.549.574	573	223	854.258.522.727,00
2017	5.229.298	685	223	776.312.710.000,00
2018	5.689.091	685	124	7.221.697.000,00
2019	6.549.381	773	347	6.518.285.700.000,00

Sumber: bappeda.jogjaprovo.go.id dan Statistik Kepariwisataaan DIY

² *Press Release Closing ARTJOG MMXIX 25 August 2019*, <https://artjog.co.id/mmxx/press.php> (diakses pada 2 Juni 2020)

Sebagai salah satu acara wisata, ARTJOG menjadi bagian dari perkembangan industri pariwisata DIY. Heri Pead menyatakan nominal biaya untuk mengadakan ARTJOG sekitar 8-9 miliar³. Perhelatan ARTJOG MMXIX, selama 32 hari (25 Juli-25 Agustus 2019), mampu menarik pengunjung sekitar 100.000⁴ lebih dengan harga tiket masuk Rp50.000,00. Setidaknya dari tiket masuk, ARTJOG mendapatkan pemasukan 5 miliar rupiah. ARTJOG berusaha mengembangkan acara dengan tidak hanya melibatkan faktor ekonomi praktis, tetapi juga ekonomi jangka panjang seperti hubungan seni dengan investasi⁵. Acara ARTJOG MMXIX juga turut dibuka oleh Menteri Keuangan Republik Indonesia, Sri Mulyani Indrawati, yang sejumlah kebijakannya mengarah pada peningkatan investasi demi pertumbuhan ekonomi⁶. Dalam konteks Yogyakarta, nilai investasi baik penanaman modal asing (PMA) maupun penanaman modal dalam negeri (PMDN) meningkat signifikan dari senilai miliaran pada tahun 2016-2018, menjadi 6 triliun lebih pada tahun 2019.

ARTJOG MMXIX mampu menarik jumlah wisatawan yang signifikan selama penyelenggaraannya, Juli-Agustus 2019. Dari jumlah 100.000 lebih pengunjung ARTJOG, 20% merupakan pengunjung mancanegara⁷. Hal ini menjadi hasil dari usaha ARTJOG untuk menjadi acara seni berskala internasional. Para pengunjung atau wisatawan mancanera (wisman) turut mempromosikan atau merekomendasikan acara ARTJOG untuk dikunjungi oleh publik luar negeri.

³ Wawancara Shintya Felicitas dengan Heri Pead. Sumber video *Heri Pead: Enlightening Art | Forbes Indonesia* diunduh dari <https://www.youtube.com/watch?v=bNnT28FECX4>

⁴ *Press Release Closing ARTJOG MMXIX 25 August 2019*, <https://artjog.co.id/mmxx/press.php> (diakses pada 2 Juni 2020)

⁵ Wawancara dengan Satriagama Rakantaseta, Direktur Heri Pead Art Management. Sumber video *#DokumentasiIVAA : Wawancara Heri Pead, Satriagama Rakantaseta, & Yustina Neni mengenai ART|JOG* diunduh dari https://www.youtube.com/watch?v=lnK_Y0HpdzY

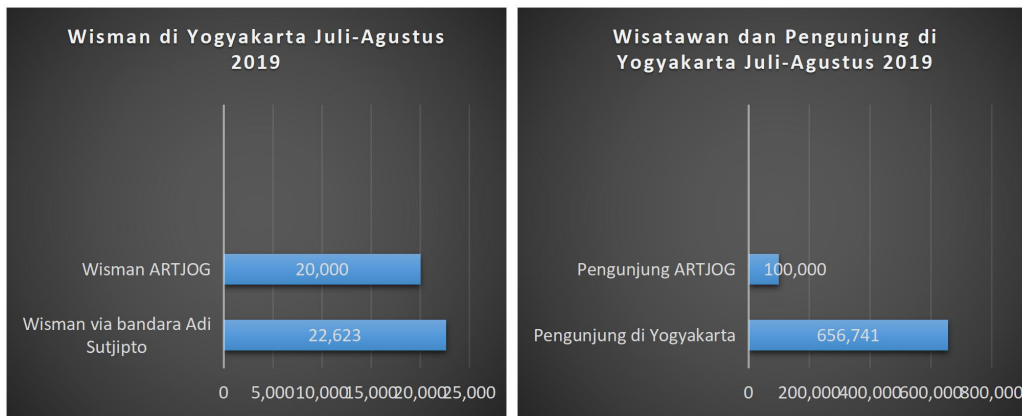
⁶ "Genjot Investasi, Sri Mulyani: Agar Pertumbuhan Bukan dari Utang", <https://bisnis.tempo.co/read/1276890/genjot-investasi-sri-mulyani-agar-pertumbuhan-bukan-dari-utang>

⁷ Wawancara Indria Sastrotomo dengan Heri Pead. Sumber video *HERI PEMAD : FOUNDER DAN DIREKTUR ARTJOG YANG MEMULAI DARI KURIR UNDANGAN #INSASSTORY* diunduh dari https://www.youtube.com/watch?v=v0vDCJU_e5c

Tabel 2 Jumlah wisatawan Yogyakarta dan Pengunjung ARTJOG Juli-Agustus 2019

Bulan	Jumlah Pengunjung domestik ⁸	Jumlah Wisatawan Mancanegara	Jumlah pengunjung domestik ARTJOG	Jumlah pengunjung mancanegara ARTJOG
Juli	313.514	10.532	80.000	20.000
Agustus	320.604	12.091		
Total	634.118	22.623	80.000	20.000

Sumber: BPS DIY dan artjog.co.id



ARTJOG menyumbang sekitar 88% wisman di Yogyakarta selama bulan Juli-Agustus 2019. Sementara itu, secara keseluruhan menyumbang sekitar 15% dari seluruh pengunjung/wisatawan ke Yogyakarta. Bulan Juli juga disebut sebagai musim puncak liburan (*peak season*). Dari segi Tingkat Penghunian Kamar (TPK) Hotel Bintang, dari Januari hingga Agustus 2019, bulan Juli memiliki TPK tertinggi, yakni 67,86% (BPS DIY, 2019:4).

ARTJOG sebagai wisata seni berperan dalam menunjang industri pariwisata Yogyakarta. *Tagline* Jogja Istimewa turut mempromosikan wisata budaya baik tradisional Jawa maupun kontemporer. Yogyakarta terus membuka diri akan investasi baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Acara seni dan budaya dipromosikan untuk membuka jalan demi memperkenalkan Yogyakarta sampai ke dunia internasional. ARTJOG yang sejak 2019 menjadi Festival Seni Kontemporer Internasional turut mempromosikan Yogyakarta baik secara nasional maupun

⁸ Jumlah kunjungan domestik via Bandar Udara Internasional Adisutjipto.

internasional dengan masuk dalam kalender acara Kementerian Pariwisata, *Calendar of Events (CoE) Wonderful Indonesia*. Dalam konteks Yogyakarta, industri pariwisata turut beriringan dengan peningkatan nilai investasi dan percepatan pembangunan infrastruktur penunjang wisata seperti hotel serta *Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition* (MICE). Kepentingan ekonomi dan pembangunan daerah dengan meningkatkan investasi tersebut berusaha dicapai melalui strategi promosi dalam acara seni dan budaya di Yogyakarta, termasuk ARTJOG.

Estetika Wisata Seni Artjog MMXIX

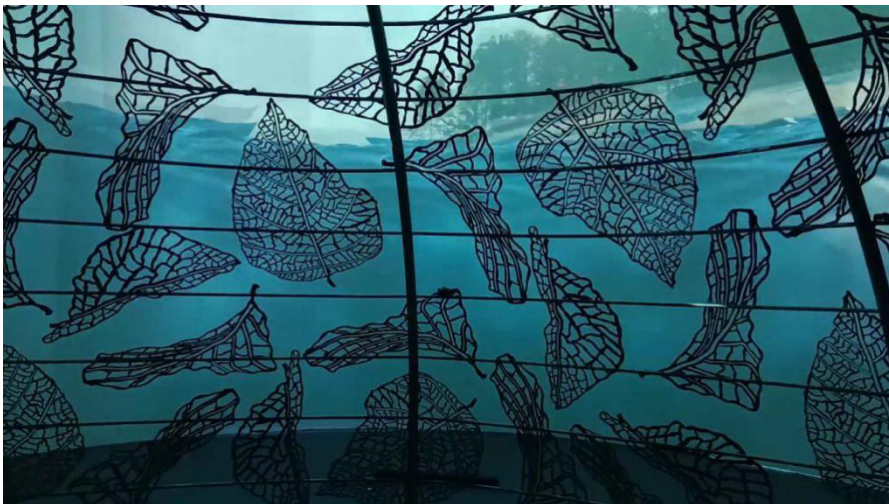
Seorang filsuf Jerman, Jürgen Habermas, pernah menyatakan akhir dari (ide) seni modern yang ditandai dengan menyusutnya eksperimentasi bentuk estetika ala *Avant Garde*. Akhir itu diperkirakan terjadi setelah tahun 1970 (Habermas, 1981:4). Akhir eksperimentasi bentuk estetika itu disebabkan kooptasi kapitalisme ke ranah budaya. Produk budaya/karya seni kemudian berubah menjadi komoditas yang masuk dalam persaingan pasar demi keuntungan ekonomi. Setelah berakhirnya seni modern tersebut, muncul kemudian istilah yang kerap disebut sebagai seni kontemporer.

Seni kontemporer berusaha membaca kondisi hari ini secara global. Karakter ini berangkat dari latar belakang globalisasi pada zaman sekarang yang menjadikan interaksi global semakin mudah dan intens karena kecanggihan teknologi informasi. Berbagai pameran seni kemudian kerap melakukan kerja sama internasional. Seni kontemporer yang ditampung dalam acara pameran seni internasional seringkali tidak bisa lepas dari kapitalisasi yang turut terwujud dalam wisata seni. Industri pariwisata pada zaman sekarang sangat menguntungkan secara global. Di Indonesia, bahkan industri pariwisata masuk dalam sektor terdepan (*leading sector*) pembangunan nasional. Industri pariwisata antara lain dijalankan dengan melakukan proses kapitalisasi ruang serta komodifikasi budaya/seni. Wisata seni turut berkontribusi terhadap industri pariwisata di wilayah urban. Bisa jadi, ini juga merupakan bentuk kooptasi kapitalisme lanjut (*advance capitalism*) terhadap produk budaya/karya seni yang menciptakan ruang ekonomi berupa pasar seni global.

Dalam membaca estetika seni kontemporer, seni tidaklah berdiri sendiri, namun ia berada dalam kerangka tertentu dan terhubung dengan jaringan. Dalam konteks ARTJOG, nilai estetika karya seni bisa digunakan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi, membuat ruang pameran/festival lebih dipromosikan

secara luas, serta nilai estetika mampu menarik minat media, peneliti, wisatawan, dan khalayak umum untuk datang berkunjung (Wang, Xia & Chen, 2008:212). Galeri, seniman, kurator, penyelenggara acara (EO), sponsor, dan pemodal, bekerja sama dalam suatu pameran seni untuk menarik pengunjung sebanyak-banyaknya yang berkontribusi terhadap perputaran modal ekonomi. Nilai seni juga didapatkan dari seberapa berhasil ia terjual. Dalam wisata seni ARTJOG, estetika karya seni berusaha menyajikan sensasi kepada pengunjung sehingga membuat mereka senang dan terhibur laiknya berkunjung ke destinasi wisata.

Wisata seni mengandaikan sebuah acara/pameran seni sebagai suatu tujuan wisata yang bermaksud menarik wisatawan untuk menghabiskan waktu dan uangnya demi mendapatkan kesenangan. ARTJOG, sebagai pameran, festival, dan pasar seni rupa, bisa dikatakan mampu menarik para wisatawan baik domestik maupun mancanegara untuk menikmati karya seni serta untuk membeli karya seni. Estetika karya seni di ARTJOG turut dibangun oleh kurator, yang pada tahun 2019 mengangkat tema ruang publik (*common space*). Tema kuratorial ruang publik berusaha mengajak seniman dan publik untuk secara bersama-sama membangun kesadaran tentang ruang yang lestari, antara manusia, flora, fauna, dan seisi alam.⁹ Dalam hal ini, ARTJOG tidak hanya menawarkan kesenangan dan komoditas karya seni, tetapi juga ada pengalaman pertemuan kebudayaan, pengetahuan, estetika, dan eksplorasi diri. Hal ini turut terwujud dalam karya-karya seni yang mengangkat isu lingkungan seperti *Artificial Reef* karya seniman Teguh Ostenrik.



Gambar 1 Teguh Ostenrik-Artificial Reef. Dok. YGP.

⁹ Ringkasan kuratorial: ARTJOG MMXX | Arts in Common Time (to) Wonder, artjog.co.id (diakses 5 Juni 2020).

Karya Teguh berada dalam sebuah ruangan tertutup nan gelap yang di dalamnya menampilkan video suasana laut atau kehidupan bawah laut terutama ikan dan terumbu karang. Selain itu, suasana laut turut didukung oleh suara-suara air serta narator yang membawa pesan eksplisit *save me* atau ajakan untuk menyelamatkan serta melestarikan lingkungan laut. Teguh turut membuat Yayasan Terumbu Rupa sebagai wadah aktivitas berkelanjutan dalam menggarap isu lingkungan laut. Rekayasa ruang laut, dalam karya Teguh ini, seperti membawa berwisata dalam akuarium bawah laut.



Gambar 2 Mary Maggic
Rekombinan Milik Bersama.
Dok. YGP.

Isu lingkungan turut tampil dalam Rekombinan Milik Bersama (*Recombinant Commons*) karya seniman Mary Maggic. Karya ini berangkat dari penelitian di Sungai Code, Yogyakarta, yang bermasalah karena banyak sampah plastik sehingga membuat kualitas air memburuk. Karya Mary menunjukkan video bundar dan sisi kanan-kiri yang menampilkan bungkus-bungkus plastik serta bau yang menyengat seperti bau sampah. Tampak bahwa sebagian suasana Sungai Code coba dihadirkan melalui karya tersebut. Perjalanan wisata mengajak pengunjung untuk merasakan suasana Sungai Code, tanpa perlu berpanas-panasan dan kotor.

Isu lingkungan tampak gencar dikampanyekan secara global. Di lingkungan tropis, di negara-negara Asia termasuk Indonesia, proses industrialisasi yang belum berkembang pesat, membuat lingkungan alam masih terjaga. Sementara itu, di negara industri maju seperti Eropa Barat dan Amerika Utara terus menyumbang banyak emisi karbon sekaligus sampah/limbah industri. Prinsip UNCED “Tanggung Jawab Sama Kewajiban Berbeda” (Prinsip 7, Deklarasi Rio) menyatakan bahwa negara-negara industri maju adalah pihak yang paling bertanggung jawab atas terjadinya krisis lingkungan, melalui pola produksi dan konsumsi mereka yang mengutamakan pertimbangan jangka pendek. Selain itu, korporasi-korporasi besar dari negara maju telah mengeruk keuntungan ekonomi dari eksploitasi sumber daya dunia.

Untuk mengatasi masalah kerusakan lingkungan alam ini, negara-negara industri maju menganggarkan 0,7% GDP-nya untuk program *Overseas Development Assistance* (ODA) untuk pelaksanaan konvensi Rio dan agenda 21. Mereka turut

memberikan dana untuk program *Multilateral Environmental Agreements* (MEA) serta agenda 21, melalui *Global Environment Facility* (GEF) (*Tim Third World Network*, 2005:18-19). Penerima bantuan sekaligus pelaksanaannya adalah negara sedang berkembang. Isu lingkungan ini termasuk dalam agenda Barat untuk membersihkan “dosa” industri yang dibebankan kepada negara-negara berkembang.

Isu lingkungan yang ditampilkan dalam sebuah karya seni perlu diikuti dengan aktivisme yang berkelanjutan. Kritik kepada negara-negara industri maju yang menyumbang banyak kerusakan alam juga perlu dikampanyekan. Inti dari kerusakan lingkungan adalah industri/pabrik yang tidak ramah lingkungan serta eksploitasi terhadap alam. Jika karya seni bermaksud untuk membangun kesadaran publik, ia mestinya bisa sampai pada inti masalah, dan memiliki agenda transformasi sosial, tidak hanya merepresentasikan realitas secara kretif. Namun, lain persoalan jika maksudnya untuk membangun sensasi/pengalaman wisata.



Gambar 3 Santi Ariestyawanti dan Dyatmiko Lancur Bawono- Warung Murakabi. Dok. YGP.

Ruang *white cube* memungkinkan untuk merekayasa ruang dan waktu. Di ARTJOG MMXIX, pengunjung selain diajak untuk mengalami ruang/tempat yang berbeda-beda, mereka turut diajak untuk melintasi waktu. Suasana desa tempo dulu terlihat dalam Warung Murakabi karya Santi Ariestyawanti dan Dyatmiko Lancur Bawono.

Bagi pengunjung yang punya latar belakang dari desa, karya ini bisa membangkitkan kerinduan (*klangenan*) dengan suasana lingkungan, masyarakat desa, warung, atribut pakaian, dan makanan-makanannya. Di ruang karya tersebut, ada juga makanan dan baju yang bisa dibeli oleh pengunjung untuk oleh-oleh. Pola ini sangat khas karakter pariwisata.

Dalam wisata seni, perjalanan tidak hanya dilakukan oleh pengunjung, tetapi juga oleh si seniman dan karyanya. Dalam suatu pameran/pasar seni, sebagian ada karya baru, ada juga karya yang pernah ditampilkan di pameran lain, atau juga berencana akan dipamerkan di acara lain.. Di ARTJOG MMXIX, konsep perjalanan karya terlihat dari *Shared Residence* oleh seniman Filipina Poklong Anading.



Gambar 4 Poklong Anading-Shared Residence. Dok. YGP.

Karya ini bersifat kolaboratif. Rak kayu tersebut menampilkan karya-karya seni yang dipinjam dari beberapa seniman Yogyakarta. Karya-karya tersebut boleh dipinjam bagi siapa pun yang tertarik. Si peminjam terlebih dahulu harus menjadi anggota perpustakaan dan meninggalkan jaminan barang yang berharga baginya. Si peminjam berhak membawa pulang karya maksimal tiga hari. Setiap perjalanan karya akan menciptakan hubungan sosiokultural baru, yang menghasilkan makna produktif. Jika beruntung, perjalanan karya bisa sampai ke tangan kolektor.

Berwisata ke pameran seni menjadi alternatif dari wisata museum. Barang-barang yang dipamerkan di museum mengandung unsur pengetahuan yang dominan, biasanya dalam

bidang sejarah. Di Eropa, pameran seni muncul sebagai perlawanan terhadap dominasi museum. Di Indonesia wisata seni memberikan alternatif wisata hiburan yang memberikan sensasi-sensasi ruang dan waktu dalam pengalaman bertemu dengan karya seni. Tidak jarang, banyak pengunjung yang ber(swa)foto dengan karya seni lalu menampilkannya di media sosial. Perilaku ini wajar jika seseorang berkunjung ke suatu tempat wisata. Para penikmat seni yang ideal yang membayangkan *white cube* sebagai ruang berefleksi dengan karya seni bisa jadi kehilangan harapan.

Simpulan

Wisata seni menunjukkan adanya keterkaitan antara karya seni, acara ARTJOG MMXIX, dan industri pariwisata Yogyakarta. Keterkaitan ini mengungkap adanya berbagai kepentingan antara lain ekonomi, politik, serta kreatif atau estetika. Di satu sisi pemerintah Yogyakarta memiliki agenda untuk meningkatkan jumlah wisatawan, menarik investasi untuk pembangunan industri pariwisata serta mendorong pertumbuhan ekonomi. Kepentingan ini sesuai dengan maksud ARTJOG MMXIX sebagai festival sekaligus pasar seni untuk membuat acara semeriah mungkin yang antara lain ditunjukkan melalui jumlah pengunjung. Jumlah 100.000 pengunjung ARTJOG MMXIX dengan 20% dari mancanegara memberikan kontribusi signifikan terhadap industri pariwisata Yogyakarta. Melalui ARTJOG yang mampu menggaet pengunjung internasional, Yogyakarta menjadi semakin dikenal oleh publik baik nasional maupun internasional dengan wisata seni dan budayanya.

Di sisi lain, ada juga kepentingan seniman yang menghasilkan karya seni untuk menyajikan sensasi wisata ruang dan waktu. Sebagian karya seni mengangkat tema lingkungan dan perjalanan melintasi ruang dan waktu yang berbeda dalam suatu wisata seni. Suatu nilai/estetika yang memicu sensasi pengunjung turut dibangun oleh kurator. Ruang publik yang menjadi tema kuratorial ARTJOG MMXIX berusaha membuat acara seni ini terbuka untuk berbagai kalangan. Berbagai ruang berusaha dihadirkan seperti laut, sungai, desa, serta waktu tempo doeloe. Selain itu, tidak dapat dimungkiri bahwa ada kepentingan ekonomi dari sebuah karya seni untuk bisa laku terjual. Para kolektor turut menjadi bagian penting dalam perputaran ekonomi di suatu pasar seni. Dalam hal ini, estetika karya seni berjaln kelindan dengan faktor ekonomi.

Penelitian wisata seni masih perlu banyak dieksplorasi. Hubungan antara seni dan ekonomi dalam industri pariwisata juga menuai beragam kritik antara lain komodifikasi seni dan budaya. Nilai karya seni dan budaya pada akhirnya ditentukan dari jumlah uang. Kesenian hari ini juga perlu dilihat secara lebih luas supaya bisa lebih sadar akan kepentingan-kepentingan yang bermain di baliknya. Arah ekonomi politik pembangunan dengan cara investasi besar-besaran turut mengarah pada ketimpangan sosial serta krisis lingkungan. Dalam hal ini, hubungan seni dan ekonomi perlu ditinjau kembali demi membuka kemungkinan seni yang tidak selalu terseret arus industri.

Referensi

Buku dan Jurnal

- BPS DIY. 2019. *Berita Resmi Statistik: Perkembangan Pariwisata dan Transportasi Udara Daerah Istimewa Yogyakarta Agustus 2019*. Yogyakarta: BPS Provinsi DIY.
- Bruhn, Katherine. 2017. "Art Jog and Indonesia's New Art Public." Center for Southeast Asian Studies, University of Hawai'i at Manoa.
- Dinas Pariwisata DIY. 2019. *Statistik Kepariwisata 2018*. Yogyakarta: Dinas Pariwisata DIY.
- Franklin, Adrian. 2018. "Art Tourism: A New Field for Tourist Studies". *Tourist Studies*, Vol. 18(4), hlm. 401.
- Habermas, Jürgen. "Modernity versus Postmodernity." diterjemahkan oleh Seyla Ben-Habib, *New German Critique*, No. 22, Special Issue on Modernism. (Winter, 1981).
- Kapferer, Judith. 2010. "Twilight of the Enlightenment: The Art Fair, the Culture Industry, and the `CreativeClass.'" *Social Analysis: The International Journal of Anthropology*, Vol. 54, No. 2, IMAGES OF POWER AND THE POWER OF IMAGES (SUMMER 2010), hlm. 9-27.
- Morgner, Christian. 2014. "The Art Fair as Network." *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 44:1: 33-46, DOI: 10.1080/10632921.2013.872588.
- _____. 2014. "The Evolution of the Art Fair." *Historical Social Research / Historische Sozialforschung*, Vol. 39, No. 3 (149), Special Issue: Terrorism, Gender, and History. State of Research, Concepts, Case Studies (2014): 318-336.
- Saukko, Paula. 2003. *Doing Research in Cultural Studies: An Introduction to Classical and New Methodological Approaches*. London: Sage Publications.
- Spielmann, Yvonne. 2017. *Contemporary Indonesian Art: Artists, Art Spaces, and Collectors*. NUS Press Singapore.
- Tim Third World Network. 2005. *Pengelolaan Lingkungan Internasional*. Yogyakarta: Cindelarast Pustaka Rakyat Cerdas.
- Wang, Yi, Xia, Zancai & Chen, Wei. 2008. "Aesthetic Values in Sustainable Tourism Development: A Case Study in Zhangjiajie National Park of Wuling Yuan, China." 美学价值的重要性—武陵源张家界国家公园的可持续旅游发展. *Journal of China Tourism Research*, 4:2, 205-218, DOI: 10.1080/19388160802313837.

Internet

bappeda.jogjapro.go.id/ (diakses pada 2 Juni 2020).

“Genjot Investasi, Sri Mulyani: Agar Pertumbuhan Bukan dari Utang.” <https://bisnis.tempo.co/read/1276890/genjot-investasi-sri-mulyani-agar-pertumbuhan-bukan-dari-utang> (diakses pada 2 Juni 2020).

Halperin, Julia & Schneider, Tim. 2019. “Are We at ‘Peak Art Fair’? Collectors and Advisors Say They’re Hitting Their Saturation Point—and Something’s Got to Give.” <https://news.artnet.com/market/art-fair-saturation-1484986> (diakses pada 2 Juni 2020).

“Press Release Closing ARTJOG MMXIX 25 August 2019.” <https://artjog.co.id/mmxx/press.php> (diakses pada 2 Juni 2020)

Ringkasan kuratorial: ARTJOG MMXX | Arts in Common Time (to) Wonder. artjog.co.id (diakses 4 Juni 2020).

Wawancara Soni Triantoro dengan Heri Pead. ditulis oleh Muhammad Hilmi, bertajuk “Rantai Hidup Kesenian bersama Heri Pead.”

<https://www.whiteboardjournal.com/interview/ideas/rantai-hidup-kesenian-bersama-heri-pead/> (diakses pada 2 Juni 2020).

Wawancara Shintya Felicitas dengan Heri Pead. Sumber video *Heri Pead: Enlightening Art | Forbes Indonesia*, diunduh dari <https://www.youtube.com/watch?v=bNnT28FECX4> (diakses 4 Juni 2020).

Wawancara dengan Satriagama Rakantaseta, Direktur Heri Pead Art Management. Sumber video *#DokumentasiIVAA : Wawancara Heri Pead, Satriagama Rakantaseta, & Yustina Neni mengenai ART|JOG*, diunduh dari https://www.youtube.com/watch?v=lnk_Y0HpdzY (diakses 4 Juni 2020).

Wawancara Indria Sastrotomo dengan Heri Pead. Sumber video *HERI PEMAD : FOUNDER DAN DIREKTUR ARTJOG YANG MEMULAI DARI KURIR UNDANGAN #INSASTORY*, diunduh dari https://www.youtube.com/watch?v=v0vDCJU_e5c (diakses 4 Juni 2020).

Yongky Gigih Prasisko, M.A., M.Phil. adalah alumnus Sastra Inggris, Universitas Jember; Pascasarjana Kajian Budaya dan Media UGM; serta Ilmu Filsafat UGM. Saat ini mengelola lembaga Brikolase: Pusat Kajian Seni dan Budaya Kontemporer sebagai pemred di media brikolase.com. Sekarang bekerja sebagai dosen di Yogyakarta.

PROFIL EDITOR

Dr. Mikke Susanto, M.A. adalah staf pengajar di Jurusan Tata Kelola Seni, FSR, ISI Yogyakarta. Merupakan lulusan S-1 Jurusan Seni Murni, FSR, ISI Yogyakarta serta S-2 dan S-3 Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa (PSPSR) Sekolah Pascasarjana UGM. Ia juga sebagai penulis sejumlah 50-an buku seni rupa yang telah banyak disitasi, antara lain buku *Diksi Rupa* dan *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Selain kerap menjadi kurator seratusan pameran seni, juga menjadi anggota tim akuisisi koleksi National Gallery Singapore sejak 2017. Buku paling mutakhir bertajuk *On Progress CURATOGRAPHY* (Shira Media, 2020). Artikel terkini tentang fotografi dimuat dalam Jurnal Terakreditasi Sinta 2 *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi* Vol. 16, No. 1-April 2020 yang mengupas keberadaan dan sejarah Presiden Sukarno melalui foto pelukis Dullah.

Dr. Muhammad Kholid Arif Rozaq, M.M. lahir di Surakarta, 21 Mei 1976. Menempuh pendidikan S-1 di Departemen Manajemen Hutan, Institut Pertanian Bogor; S-2 di Magister Manajemen (Kelas Internasional), Universitas Gadjah Mada (2003-2006). Program doktoral diselesaikan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sebelas Maret, Surakarta. Menjadi staf pengajar di Jurusan Fotografi, FSMR, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2006. Saat ini ditempatkan di Program Studi Tata Kelola Seni, FSR, ISI Yogyakarta. Selain itu, juga mengajar di Program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Beberapa penelitiannya terbit dalam jurnal internasional terindeks Scopus.

Zulih Maryani, S.S., M.A. lahir di Sleman, 19 Juli 1978. Menempuh pendidikan S-1 Jurusan Sastra Indonesia, FIB, UGM (1997-2002); S-2 Minat Linguistik, IIH, FIB, UGM (2009-2011); dan S-3 Minat Linguistik, IIH, FIB, UGM (2017-sekarang). Menjadi editor di Penerbit Gama Media Yogyakarta (2002-2004) dan hingga sekarang menjadi editor lepas. Menjadi staf pengajar di Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta (2005-sekarang); Sekretaris Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta (2006-2009); dan Sekretaris Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta (2013-2017). Aktif mengelola *Journal of Urban Society's Arts (JUSA)* ISI Yogyakarta, *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*; dan *Specta*. Aktif menulis buku dan artikel jurnal; meneliti; dan menjadi narasumber *workshop* penulisan ilmiah.

DIES NATALIS KE-36 ISI YOGYAKARTA bertema “SDM UNGGUL: Kreatif, Inovatif dan Berkebangsaan (Belajar dari Pandemi Corona). Tema ini digagas untuk memberi referensi pemikiran terkait hal-hal yang sedang kontekstual. Secara umum terkait dengan kreativitas, kebangsaan, pandemi, dan hasrat menuju 100 tahun kemerdekaan Republik Indonesia. Lebih khusus lagi mengarah pada upaya lahirnya kebijakan internal dan eksternal dari tingkat hulu, yakni perguruan tinggi (seni). Kebijakan tersebut bisa dalam sejumlah aspek: kurikulum, administrasi/ birokrasi sampai sumber referensi. Semua kebijakan ini diselaraskan untuk memperkuat fungsi perguruan tinggi (seni) demi kepentingan masyarakat luas. Dengan demikian dibutuhkan pemikiran yang berkualitas untuk bisa membawa sumber daya manusia Indonesia, khususnya di bidang seni agar mampu bekerja dalam persaingan global. Buku ini berisi sumbangan pemikiran-pemikiran tersebut.

ISBN 978-602-6509-64-2



9 786026 509642