

Pendekatan Bahasa Rupa dan Semiotika pada Karya *Wayang Machine* oleh Krisna Murti

Kartika Oktorina
kaeoktorina@gmail.com
Independent Researcher

ABSTRAK: *Wayang Machine* (2002) merupakan karya Krisna Murti yang kental akan representasi budaya lokal khususnya wayang. Tujuan dari karya tulis ini adalah untuk melakukan analisis terhadap karya seni media baru berjudul *Wayang Machine* menggunakan dua teori. Teori Bahasa Rupa Primadi Tabrani yang berasal dari Indonesia dan Teori Semiotika milik Roland Barthes. Teori Bahasa Rupa akan menganalisa cara wimba dilihat dari sudut pandang cara penggambaran dari obyek gambar, dilihat dari ukurannya, sudutnya, skala besar kecil, bagaimana penggambarannya serta bagaimana audiens melihat obyek gambar. Semiotika menganalisa makna konotasi dan denotasi dari karya. Dari hasil analisa ditemukan bahwa teori Bahasa Rupa dan Semiotika dapat saling menguatkan pemaknaan sebuah karya seni media baru. Bahasa Rupa mampu membahas secara detail pembacaan makna gerak, tokoh dan pendukung khas Indonesia, sedangkan semiotika memberikan pemaknaan konteks konotatif yang lebih mendalam.

Kata kunci: bahasa rupa; semiotika; seni media baru; *Wayang Machine*

ABSTRACT: *Wayang Machine* (2002) is one of Krisna Murti's works which is a very close representation of local culture, especially wayang. This paper will analyze the new media art entitled *Wayang Machine* using two theories. Primadi Tabrani's Bahasa Rupa Theory from Indonesia and Roland Barthes' Semiotics Theory. Bahasa Rupa Theory will analyze with Cara Wimba, seen from the point of view of how the object is depicted, seen from its size, angle, large and small scale, how it is depicted, and how the audience sees the object of the image. Meanwhile, Semiotics analyzes the connotation and denotation of the work. From the results of the analysis, it is found that the theory of Bahasa Rupa and Semiotics can mutually reinforce the meaning of a new media artwork. Bahasa Rupa discusses in detail the reading of the meaning of movement and characters. Meanwhile, semiotics provides a deeper meaning of connotative context.

Keywords: bahasa rupa; new media arts; semiotics; *Wayang Machine*

Pendahuluan

Awal kemunculan dari seni media dan seni media baru di Indonesia terjadi sekitar tahun 1990. Penggunaan teknologi baru dalam karya seni sendiri telah terjadi sejak tahun 1950, dimulai dari kemunculan karya layar lebar oleh para sineas Indonesia (Darmawan, 2006, hlm. 20). Seiring dengan perkembangan teknologi digital dan penggunaan internet yang semakin meluas bentuk dan medium dari seni media mulai berubah yang kemudian bergeser menjadi seni media baru. Seni media baru mulai dikenal di Indonesia sejak era tahun 1990-an. Walaupun demikian, dunia seni Indonesia masih

mengalami kebingungan membedakan seni media baru dengan seni media.

Terminologi seni media dan seni media baru sering tertukar dan membuat kebingungan sampai saat ini. Agung Hujatnikajennong mengemukakan bahwa dalam wacana seni, penggunaan istilah seni media baru digunakan secara arbitrer untuk mengidentifikasi berbagai kecenderungan praktik seni yang berbasis perangkat teknologi seperti kamera, komputer, internet, video, *synthesizer*, proyektor dan lain-lain (Darmawan, 2006:15). Selain itu, Lev Manovich juga menambahkan sebuah definisi penting, yaitu tidak semua karya seni yang

menggunakan teknologi audio-visual dapat digolongkan menjadi seni media baru apabila menggunakan sistem analog (Manovich, 2001:54). Artinya sebuah karya dapat dikategorikan seni media baru apabila dalam prosesnya penciptaan dan presentasinya menggunakan teknologi digital. Karya yang melibatkan audio visual tetapi menggunakan sistem analog dapat masuk ke dalam kategori seni media.

Karya-karya para seniman media baru ini biasanya berada pada seputar kritik terhadap budaya yang diciptakan oleh teknologi seperti televisi. Gagasan akan buruknya budaya yang dibawa oleh teknologi digital menjadi konten utama dalam karya-karya seni media baru era tahun 1990-an di Amerika dan Eropa. Karya-karya Nam June Paik misalnya mengkritik dampak dari teknologi informasi yang hadir dalam kehidupan modern manusia. Paik juga mengambil sudut pandang alienasi, otoritatif bahkan penguasaan media sebagai topik sentral dalam karya-karyanya.

Seni media baru Indonesia juga diawali melalui karya-karya video art. Diantaranya Teguh Ostentrik, Krisna Murti dan Heri Dono mulai menggunakan medium video dalam karya-karyanya. Pengaruh seniman media baru Barat juga membuat konten-konten karya seni media baru Indonesia tidak jauh dari kritisi terhadap teknologi.

Krisna Murti dikenal sebagai salah satu seniman yang konsisten memilih medium media baru. Sepanjang tahun 1990-an Krisna Murti telah mengerjakan tidak kurang dari sepuluh karya video dalam berbagai format baik *single channel* maupun instalasi dan beberapa diantaranya telah dipamerkan dalam forum-forum pameran seni rupa internasional (Darmawan, 2006:20). Pada tahun 2002, Krisna Murti menciptakan *Wayang Machine*. *Wayang Machine* merupakan karya video instalasi interaktif yang ditembak oleh dua buah proyektor ke dua atau tiga buah layar berukuran 2 kali 3 meter masing-masing. Dalam *Wayang Machine* Krisna Murti menggambarkan tokoh pewayangan yaitu Bisma yang dikenal dalam kisah Mahabarata. Dalam artikel OK Rendevouz, berjudul Krisna Murti, Pencatat Sejarah yang Bersejarah, disebutkan bahwa karya ini berhasil mengeksplorasi jagat yang berbeda antara wayang kulit dan wayang teknik animasi digital yang tampak sangat bersahabat. Bahkan karya ini juga secara apik mampu mengangkat teori, konsep dan definisi realitas dan bayangan dalam video dan wayang.

Keunikan dari konsep penggambaran wayang tradisi dalam seni media baru menggunakan medium proyektor

dan video dalam *Wayang Machine*, membuat karya ini menarik untuk dianalisa lebih lanjut. Penulis akan membandingkan analisa terhadap *Wayang Machine* menggunakan dua buah teori yaitu Ilmu Bahasa Rupa milik Primadi Tabrani dengan teori semiotika Roland Barthes.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana analisa isi karya *Wayang Machine* dengan bahasa rupa (isi wimba, cara wimba, tata ungkap dalam dan tata ungkap luar dalam) ?
1. Bagaimana analisa isi karya *Wayang Machine* dilihat dari makna denotasi dan makna konotasi teori Semiotika Roland Barthes?

Perbandingan kedua teori dari Timur dan Barat ini akan mampu memberikan perbedaan sudut pandang tentang makna dari karya yang khususnya mengangkat konten tradisi Indonesia. Selain itu dengan membandingkan kedua teori ini diharapkan akan mampu saling mengisi dan memberikan pemahaman menyeluruh mengenai analisa isi dari sebuah karya seni media baru.

Metodologi

Teori Bahasa Rupa

Teori Bahasa Rupa merupakan hasil disertasi dari Primadi Tabrani, seorang dosen di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Teori ini merupakan hasil studi perbandingan berbagai hasil karya gambar anak, gambar gua prasejarah, gambar primitip, gambar Wayang Beber Jaka Kembang Kuning, relief cerita Lalitavistara candi Borobudur dan seni rupa modern (Tabrani, 2014:1). Dalam artikel yang ditulisnya di Jurnal Budaya Nusantara Vol. 1 No. 2, Primadi Tabrani mengungkapkan bahwa temuan ini merupakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya dalam literatur barat. Pembacaan Bahasa Rupa mampu menganalisa karya-karya visual tradisi dan juga modern. Hal ini karena Bahasa Rupa mempertimbangkan berbagai sudut pandang tidak hanya NPM atau Naturalis-Perspektif-Momen Opname. NPM sendiri berkembang dari budaya barat yang membuat sudut pandang sebuah karya berdasarkan perspektif suatu momen.

Analisa dilakukan dengan menjelaskan beberapa konsep penting dari Bahasa Rupa Primadi Tabrani. Yang pertama adalah Wimba. Wimba dapat diartikan sama dengan obyek gambar selain obyek abstrak atau

non figurative (Tabrani, 2009:39). Artinya Wimba bisa berupa bentuk manusia, hewan atau obyek lain yang menjadi fokus dari sebuah lukisan yang berbentuk tidak abstrak dan bukan *figurative*.

Penggambaran Wimba disebut sebagai Cara Wimba. Cara Wimba sendiri terbagi menjadi 5 macam yaitu Ukuran Pengambilan, Sudut Pengambilan, Skala, Cara Penggambaran, Cara Dilihat. Cara Wimba ini merupakan cara penggambaran dari obyek gambar, dilihat dari ukurannya, sudutnya, skala besar kecil, bagaimana penggambarannya (melalui warna, bidang, garis, siluet, dll.) serta bagaimana *audiens* melihat obyek gambar.

Konsep lain yang juga penting dari Bahasa Rupa adalah Tata Ungkap Dalam dan Tata Ungkap Luar. Cara menyusun berbagai Wimba lengkap dengan cara wimbanya dalam satu gambar disebut Tata Ungkap Dalam. Tata ungkap adalah cara pemanfaatan cara wimba dalam menggambar sehingga dapat membawa pesan dan arti. Ketika pemanfaatan cara wimba digunakan dalam satu gambar maka disebut tata ungkap dalam. Tata Ungkap Dalam ini penggunaannya terdiri dari menyatakan ruang, menyatakan gerak, menyatakan waktu dan ruang. Cara tata ungkap dalam untuk menyatakan gerak adalah cara untuk menggambarkan objek atau bagian objek yang bergerak, hingga dalam gambar terasa kesan gerak dari wimba atau bagian wimba yang bergerak tersebut.

Makna Konotasi dan Denotasi dalam Teori Semiotika
Semiotika merupakan salah satu ilmu kajian visual dan bahasa yang populer. Semiotika diartikan sebagai suatu studi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks, dan adegan di film menjadi sesuatu yang dapat dimaknai, sedangkan, kata “semiotika” itu sendiri berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti “tanda” atau *seme*, yang berarti “penafsir tanda” (Kurniawan, 2001:49). Salah satu ahli semiotika, Roland Barthes mengembangkan pengembangan teori tanda yang dikenalkan oleh Ferdinand de Saussure (penanda dan petanda). Barthes menjelaskan bagaimana dalam kehidupan bermasyarakat penanda dan petanda dapat diuraikan melalui dua tahap signifikasi.

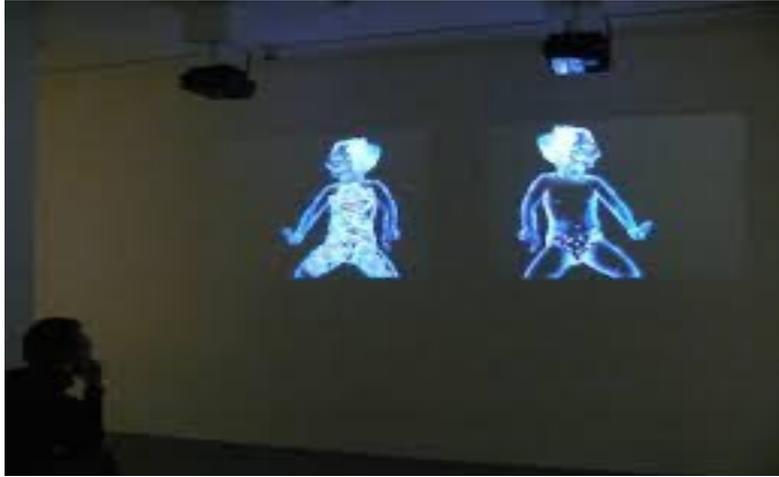
Konsep pemikiran Barthes inilah yang kemudian dikenal dengan Tatanan Pertandaan (*Order of Signification*). Teori Roland Barthes (1915-1980), dalam teorinya

Barthes mengembangkan semiotika menjadi dua tingkatan pertandaan, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi merupakan makna sesungguhnya, atau sebuah fenomena yang tampak dengan panca indera, atau bisa juga disebut deskripsi dasar. Denotasi adalah tanda yang penandanya mempunyai tingkat konvensi atau tingkat kesepakatan yang tinggi.

Kata konotasi berasal dari bahasa Latin *connotare*, “menjadi makna” dan mengarah pada tanda-tanda kultural yang terpisah/berbeda dengan kata (dan bentuk-bentuk lain dari komunikasi). Kata melibatkan simbol-simbol, historis dan yang berhubungan dengan emosional. Konotasi merupakan makna-makna kultural yang muncul atau bisa juga disebut makna yang muncul karena adanya konstruksi budaya sehingga ada sebuah pergeseran, tetapi tetap melekat pada simbol atau tanda tersebut. Kemudian Barthes juga menyertakan aspek mitos, yaitu dimana ketika aspek konotasi menjadi pemikiran populer di masyarakat, maka mitos telah terbentuk terhadap tanda tersebut. Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara petanda dan penanda, yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung dan tidak pasti yang artinya terbuka terhadap berbagai kemungkinan tafsiran (Sobur dalam Piliang, 2012:8)

Metode Riset

Penelitian ini menggunakan rancangan kualitatif untuk mengumpulkan, menyaring dan menganalisis data. Pada metode penelitian kualitatif penelusuran menghasilkan data deskriptif, sehingga segala hal yang berhubungan dengan karya *Wayang Machine* akan dideskripsikan secara kualitatif. Hal ini senada dengan penjelasan Bogdan dan Taylor bahwa metode penelitian kualitatif adalah sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, catatan-catatan yang berhubungan dengan makna, nilai dan pengertian (Moelong, 2012:5). Creswell dalam bukunya *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative & Qualitative Research* memberikan penjelasan mengenai penelitian kualitatif. Menurutnya terdapat empat jenis data kualitatif, yaitu observasi, interview dan kuesioner, kajian dokumen dan material (Creswell, 2012: 212). Pada penelitian ini, penulis akan melakukan pengumpulan data melalui observasi karya, pengumpulan dokumen dan materi audiovisual.



Gambar 1.
Instalasi Video *Wayang Machine*.

Sumber:
youtube video milik Krisna Murti
<https://www.youtube.com/watch?v=YbfTVgAfaho>

Subjek kajian penelitian ini adalah *Wayang Machine* yang berupa *video art* hasil karya dari Krisna Murti pada tahun 2002. Video dengan durasi 00:34 detik ini diambil dari youtube milik sang seniman Krisna Murti dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=YbfTVgAfaho>. Analisa akan dilakukan dari enam adegan dari video tersebut. Keenam adegan atau *scene* mewakili perubahan aksi dari para tokoh yang ada di dalamnya. Oleh karena itu keenam adegan ini dianggap mewakili keseluruhan video *Wayang Machine*. Obyek penelitian difokuskan pada analisa melalui dua teori yaitu Bahasa Rupa Primadi Tabrani dan Semiotika Roland Barthes. Pada teori Bahasa Rupa akan dilakukan analisis Isi Wimba, Cara Wimba, Tata Ungkap Dalam dan Tata Ungkap Luar, sedangkan pada kajian analisa Semiotika Roland Barthes akan didasarkan pada analisa penanda bertingkat yaitu sistem denotasi dan konotasi.

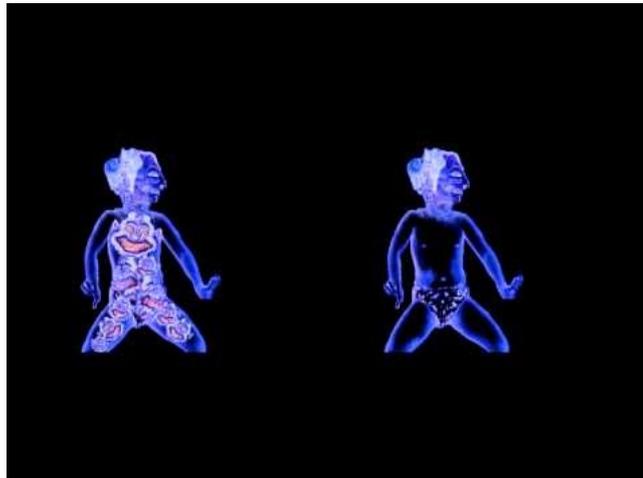
Data yang telah terkumpul dianalisis dalam beberapa tahap. Analisis data menurut Moleong (2012: 103) adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis seperti yang disarankan data. Pengorganisasian dan pengurutan data itu disesuaikan dengan konsep-konsep dalam Bahasa Rupa Primadi Tabrani dan Teori Semiotika Barthes. Setelah semua data dianalisis dan dibahas secara mendalam, langkah terakhir adalah menyimpulkan temuan-temuan yang diperoleh sesuai dengan data yang ada, yang didasarkan pada ruang lingkup permasalahan yang dikaji. Secara sederhana, berikut ini adalah langkah analisis data yang akan dilakukan:

1. Membagi data ke dalam 6 *scene* atau adegan yang mewakili keseluruhan video.
2. Membuat interpretasi atau pemaknaan data.
3. Melakukan koleksi informasi pendukung untuk menganalisis data dari buku, internet, artikel dan data lain yang relevan dengan studi.
4. Menganalisis data menggunakan teori Bahasa Rupa dan teori Semiotika.
5. Membuat kesimpulan berdasarkan analisa data.

Pembahasan

Wayang Machine dibuat pada tahun 2002, video instalasi ini merupakan video interaktif yang ditembak oleh dua buah proyektor ke dua atau tiga buah layar berukuran 2 kali 3 meter masing-masing. Dalam *Wayang Machine* Krisna Murti menggambarkan tokoh pewayangan yaitu Bisma yang dikenal dalam kisah Mahabharata. Pada video terlihat bahwa imaji ini merupakan percampuran antara tubuh manusia asli yaitu seorang seniman/sutradara/penari bernama I Gusti Nyoman Arya Sanjaya yang digabungkan dengan gambar kepala tokoh wayang kulit bernama Bisma. Di dalam karya tadi terdapat juga *voice over* dengan Bahasa Jawa dan Bahasa Inggris. Apabila diterjemahkan *voice over* tersebut berisi wejangan atau nasihat Bisma kepada cucu-cucunya. Pesannya berisi peringatan tentang masa lalu yang kelam yang akan terus menghantui di masa kini maupun masa yang akan datang.

Pada karya seni media baru, kemampuan teknologi baru difokuskan pada makna yang ingin diangkat oleh sang seniman. Pada karya *Wayang Machine*, hanya terdapat



Gambar 2.
Posisi Tangan Kiri dan Tangan Kanan Wimba.

satu Wimba, yaitu Bisma. Uniknya, di dalam karya karakter Bisma menjadi dua. Bisma pertama berada di kiri, terlihat memiliki muka-muka yang seram seperti monster yang sedang tersenyum di seluruh tubuhnya, sedangkan Bisma kedua berada di kanan, memakai celana dalam pendek.

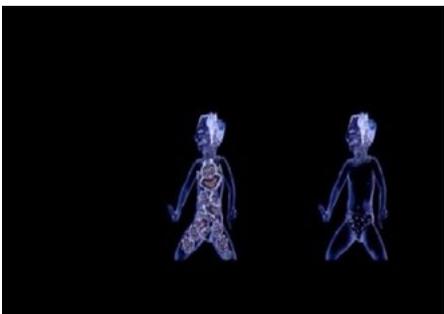
Posisi tangan keduanya merupakan pose tari. Posisi tangan kanan ini disebut dengan ngerayung, dimana ibu jari menempel pada telapak tangan, sementara keempat jari lain berdiri berdempetan. Tangan kiri berada pada posisi tangan Mbaya Mangap. Posisi tangan ini mirip seperti ngrayung namun posisi ibu jari membuka lurus

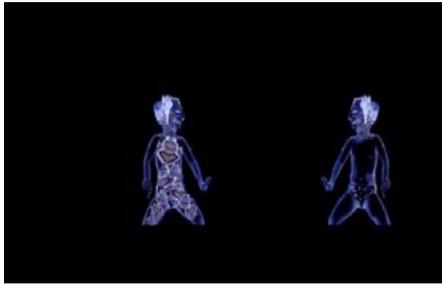
ke depan tidak menyentuh telapak tangan. Jari yang lain berdempetan, sehingga membentuk mulut buaya. Posisi tubuh Bisma juga merupakan posisi jongkok pada tari, yang terdapat dalam tari putra gagah gaya Yogyakarta yang juga menggambarkan kegagahan.

Selain penjelasan mengenai Wimba tadi, analisa Bahasa Rupa juga secara detail dapat mengungkapkan makna yang terdapat dengan Cara Wimba, Tata Ungkap Luar dan Tata Ungkap Dalam (Tabrani, 2009: 22). Pembahasan analisa ini akan dilakukan secara runut mulai dari adegan pertama sampai dengan adegan keenam yang terdapat dalam video karya *Wayang Machine*.

Tabel 1. Bahasa Rupa Adegan *Wayang Machine*

Sumber gambar : youtube video milik Krisna Murti <https://www.youtube.com/watch?v=YbfTVgAfaho>

Scene	Analisis	Uraian
 <p>Gambar 3. Scene 1. Bisma pertama dan kedua posisi kembar sejajar</p>	Cara Wimba	<ul style="list-style-type: none"> • Medium Shot • Sinar X • Sama dengan aslinya • Siluet • Arah Lihat Wajar
	Tata Ungkap Dalam	<ul style="list-style-type: none"> • Tanpa Garis Tanah • Cara Khas Digeser • Sinar X
	Tata Ungkap Luar	<ul style="list-style-type: none"> • Alih Obyek Bergerak • Alih Komposisi



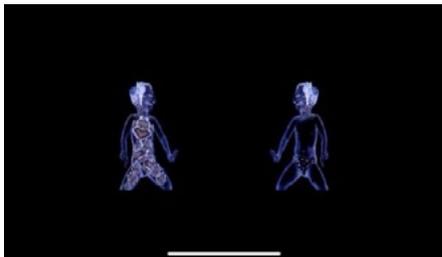
Gambar 4.

Scene 2. Bisma pertama berputar berhadapan dengan Bisma kedua



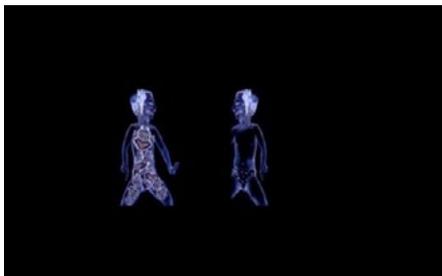
Gambar 5.

Scene 3. Bisma kedua ikut berputar arah sehingga posisi keduanya menjadi kembar kembali



Gambar 6.

Scene 4. Bisma kedua kembali berputar berhadapan sehingga keduanya menjadi saling berhadapan



Gambar 7.

Scene 5. Bisma kedua mendekat menuju ke arah Bisma pertama



Gambar 8.

Scene 6. Bisma kedua makin mendekat dan mendominasi posisi Bisma pertama

Bahasa Rupa

Dilihat dari ukuran pengambilan yaitu *Medium Shot*. Dengan ukuran ini *viewer* dapat memperhatikan secara jelas Wimba dari atas kepala hingga kaki.

Untuk sudut pengambilan dan arah lihat dilakukan dengan sudut wajar, dilihat dari arah depan, sama seperti konsep saat kita menonton wayang.

Skala Wimba sama dengan aslinya. Hal ini dikarenakan Wimba tersebut memakai tubuh model asli manusia yaitu Nyoman Arya Sanjaya, yang digabungkan dengan kepala tokoh Bisma dalam pewayangan.

Untuk Tata Ungkap Dalam, Bahasa Rupa menjelaskan ruang di dalam adegan. Semua adegan tidak memiliki Garis Tanah. Ini juga dilakukan mengikuti konsep dari pagelaran wayang.

Dari keenam adegan kita dapat melihat bahwa Wimba bergerak dengan cara digeser secara horizontal, mengikuti konsep pagelaran wayang.

Dalam Tata Ungkap Dalam yang menyatakan penting terdapat ciri Sinar X, hal ini dilakukan untuk menyatakan bagian penting tertutup tetapi perlu diceritakan sehingga digambarkan secara transparan agar dapat diceritakan. Wimba pertama dilihat memiliki gambar monster di dalam tubuhnya.

Tata Ungkap Luar adalah bagaimana membuat perbedaan antara TUD di satu gambar dengan TUD di gambar berikutnya. Pada *scene-scene* di karya *Wayang Machine* terdapat dua ciri Tata Ungkap Luar yaitu Alih Obyek Bergerak dan Alih Komposisi.

Pada Alih Obyek Bergerak terlihat pada *scene 5* dan *scene 6* dimana gambar obyek tetap bergerak. Sedangkan alih komposisi juga pada *scene 5* dan *6*, dimana komposisi Wimba berbeda dengan komposisi adegan sebelumnya.

Gambar 9.
Posisi Kaki Pada Gerakan Pencak
Silat

Sumber:
Gambar diambil dari <https://www.bacaki.id/2020/02/berbagai-sikap-khusus-dalam-pencak.html>



a) sikap Jongkok

b) sikap jengkeng

Kurniawan dalam bukunya *Semiologi Roland Barthes*, mengemukakan bahwa untuk memahami makna denotasi dan konotasi maka harus melihat pada konteks. Analisis data denotasi akan didasarkan pada visual dari setiap adegan, pergerakan, posisi tubuh dan berbagai gambar pendukung yang terdapat pada setiap adegan. Untuk memahami makna konotatif, penulis memakai tiga buah konteks yang diperoleh dari hasil studi literatur dari gerakan tari, kisah Mahabarata dan hasil wawancara Krisna Murti yang dilakukan oleh Edwin Jurriens dalam bukunya, *Visual Media in Indonesia – Video Vanguard* pada tahun 2017.

Konteks yang pertama yaitu gerakan tari menjadi penting untuk memahami makna konotatif dari posisi tubuh dan posisi tangan yang dipilih oleh Krisna Murti untuk ditampilkan pada karakter tokoh Bisma. Gerakan badan, tangan dan kaki pada gerakan tari memiliki makna dalam adegan tari. Selain itu penting untuk mengetahui makna posisi ini karena pada proses pembuatan *Wayang Machine*, Krisna Murti diketahui memang menggunakan

gambar tubuh dari seorang penari yaitu I Gusti Nyoman Arya Sanjaya. Selain merupakan penari, I Gusti Nyoman Arya Sanjaya juga merupakan seorang seniman asal Bali dan sutradara pagelaran tari.

Posisi tubuh dalam tari terdiri dari berbagai macam bentuk seperti posisi duduk deku atau sila, posisi *seser* yaitu posisi bergeser, posisi *sirig* yaitu posisi kaki digoyangkan secara bersamaan, Krisna Murti memilih menggunakan posisi jongkok. Posisi jongkok adalah posisi awal dalam keadaan hormat untuk bersiap menuju posisi jengkeng yang merupakan posisi bersiap menyerang pada gerakan pencak silat maupun gerakan tari.

Posisi tangan, tokoh Bisma di karya *Wayang Machine* memiliki dua posisi berbeda. Posisi tangan kirinya merupakan posisi *ngerayung*. Posisi *ngerayung* adalah posisi ibu jari menekuk ke arah dalam mendekat kepada telapak tangan, sedangkan jari lainnya berdiri tegak.



Gambar 10.
Posisi Tangan Ngerayung

Sumber:
Gambar diunduh dari <https://zulfa344.blogspot.com/2019/08/ragam-gerak-tari.html>

Gambar 11.
Posisi Tangan Mboyo Mangap

Sumber:
Gambar diambil dari <https://bkkt.or.id/latihan-reguler-tari-gerak-dasar/>

Sementara tangan kanan dari Bisma merupakan posisi *Mboyo Mangap*. Posisi tangan ini mirip seperti *ngrayung* namun posisi ibu jari membuka lurus ke depan tidak menyentuh telapak tangan. Jari yang lain berdempetan, sehingga membentuk mulut buaya.

Gabungan ketiga posisi ini yaitu kaki jongkok, tangan *ngrayung* dan *mboyo mangap*, merupakan posisi tari yang sering dikombinasikan dalam tari putra asal Yogyakarta yang menggambarkan kegagahan seseorang.

Konteks kedua yang juga penting dalam memaknai karya ini adalah kisah Mahabharata yang mendasari cerita yang terdapat di dalam *Wayang Machine*. Tokoh Bisma adalah salah satu tokoh dalam cerita Mahabharata, putra dari Prabu Santanu dan Dewi Gangga. Ia juga merupakan kakek dari Pandawa maupun Korawa. Semasa muda ia bernama Dewabrata, tetapi diganti nama menjadi Bisma semenjak bersumpah bahwa ia tidak akan menikah seumur hidup (Schillevoort, 2019). Di masa mudanya Bisma melakukan banyak dosa dan kesalahan, diantaranya adalah dia bersumpah untuk selalu akan membela Kurawa dan membunuh kekasihnya sendiri. Walaupun demikian Bisma tetap memiliki sifat yang bijaksana. Prinsip hidup Bisma adalah memegang teguh janjinya dan setia kepada negaranya. Bisma disebut memiliki kemampuan kebal tubuh dan juga ahli dalam strategi peperangan.

Mahabharata Bisma merupakan tokoh pahlawan yang menjadi senapati *ambigues* artinya tokoh yang mendua, secara batin membantu Pandawa dan secara lahirnya membantu Kurawa. Bisma percaya bahwa Pandawa akan menang karena berada di pihak yang baik, akan tetapi Bisma tidak dapat mengingkari janjinya untuk selalu membela Kurawa. Perang antara Kurawa dan Pandawa mengusik hati Bisma, karena dia menyayangi semua cucunya baik Pandawa maupun Kurawa. Masa lalu dan janji-janjinya membuatnya semakin tersiksa. Akan tetapi karena sangat menyayangi cucu-cucu Pandawa, ia sempat memberitahu kelemahannya kepada Pandawa agar mereka dapat menang.

Menurut dari isi cerita Mahabharata, ia gugur di dalam sebuah pertempuran besar di Kuruksetra oleh panah yang dilepaskan oleh Srikandi dengan bantuan Arjuna. Dalam kitab Bhismaparwa dikisahkan bahwa ia tidak meninggal seketika, ia sempat hidup beberapa hari dan menyaksikan kehancuran para Korawa. Bisma menghembuskan nafas terakhirnya saat garis balik matahari berada di utara (Schillevoort, 2019). Prinsip hidupnya yang tegas, selalu menepati janji dan sangat setia terhadap sumpahnya menjadikan Bisma menjadi seorang maharesi wara yang tetap dikenang selamanya.

Pada karya *Wayang Machine* juga terdapat *voice over* dalam Bahasa Jawa dan Bahasa Inggris. Berikut ini adalah kutipan-nya :

This legend is indeed long.

My dearest grandsons who have mercy on me.

The past, the past so vital.

The face of the time past, so dark and we cannot turn away from that.

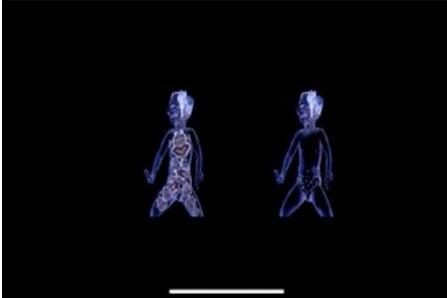
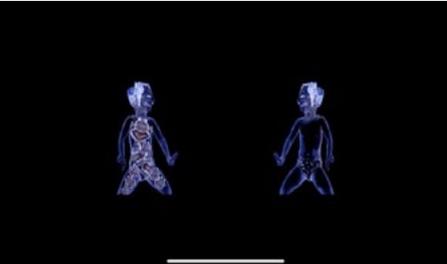
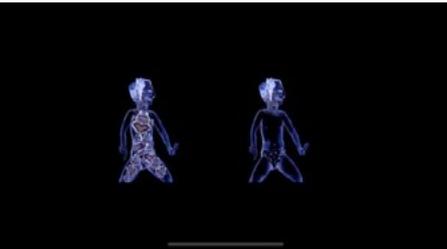
Which was since the past remain edge align to our time.

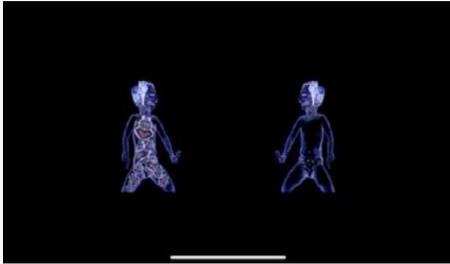
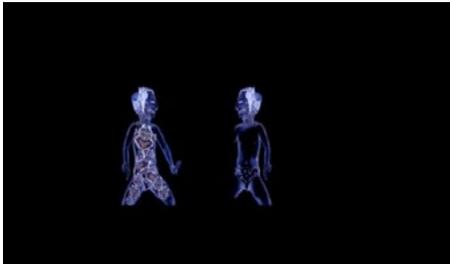
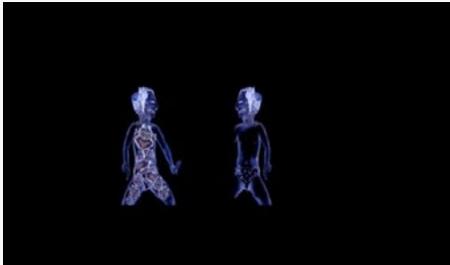
As reflected in the story of my life, as already seal in the track along path life.

Voice over yang terdapat di sepanjang video ini merupakan nasihat kepada cucu-cucu Pandawa. Bisma yang mengalami sendiri berbagai kepahitan akibat masa lalu berpesan agar cucu-cucunya tidak salah langkah dan berhati-hati setiap saat. Karena walaupun masa kini akan menjadi masa lalu, tapi seseorang tidak dapat menghilangkan kesalahan masa lalu dan akan terus menebusnya bahkan di masa depan. Nasihat ini merupakan inti dari permasalahan yang terjadi pada kisah Mahabharata, khususnya konflik yang muncul pada diri Bisma.

Setelah mengetahui konteks dari gerakan tari dan cerita Mahabharata maka analisis data menggunakan makna denotasi dan konotasi dapat dilakukan lebih detail. Berikut ini analisa makna denotasi dan konotasi pada setiap adegan *Wayang Machine*.

Tabel 2. Makna Denotasi dan Konotasi di Adegan *Wayang Machine*Sumber gambar : youtube video milik Krisna Murti <https://www.youtube.com/watch?v=YbfTVgAfaho>

Scene	Makna Denotasi	Makna Konotasi
 <p>Gambar 12. Scene 1. Bisma pertama dan kedua posisi kembar sejajar</p>	<p>Kedua Bisma sejajar dan senada. Keduanya menghadap arah yang sama dengan posisi tubuh yang sama.</p> <p>Tubuh dengan posisi jengkeng dan gerak tangan ngerayung di tangan kanan serta mboyo mangap di tangan kiri.</p> <p>Di dalam tubuh Bisma pertama (kiri) terdapat banyak kepala monster dari kepala hingga kaki. Monster tampak tersenyum dan tertawa.</p>	<p>Tubuh yang sejajar dan posisi yang sama menggambarkan kesamaan pikiran dan keinginan.</p> <p>Dalam gerakan tari posisi jengkeng, serta tangan ngerayung dan mboyo mangap adalah gerakan yang menggambarkan kegagahan khususnya pada tari-tari Jawa yang berasal dari Yogyakarta.</p> <p>Monster digambarkan sebagai makhluk yang mengganggu, menguasai tubuh Bisma pertama. Dalam cerita Mahabarata, tokoh Bisma digambarkan memiliki kesalahan di masa lalu bahkan kesalahan ini sangat fatal dan mempengaruhi hidupnya. Kesalahan-kesalahan Bisma di masa lalu ini direpresentasikan sebagai monster yang menghantui dirinya.</p>
 <p>Gambar 13. Scene 2. Bisma pertama berputar berhadapan dengan Bisma</p>	<p>Bisma pertama penuh dengan monster berada pada posisi yang sama. Sedangkan Bisma kedua membalik badannya menghadap Bisma Pertama.</p>	<p>Dalam <i>voice over</i> disebutkan bahwa Bisma menasehati cucu-cucunya tentang masa lalu. Dia belajar dari pengalaman bahwa kesalahan di masa lalu dapat menghantui di masa depan.</p> <p>Bisma pertama merupakan masa lalu yang penuh dengan kesalahan dan dosa. Sedangkan Bisma kedua (kanan) adalah Bisma masa kini. Posisi badan Bisma kedua berubah menghadap Bisma pertama diartikan sebagai keinginan Bisma kedua untuk menghadapi kesalahannya di masa lalu. Hal ini sesuai dengan cerita Mahabarata.</p>
 <p>Gambar 14. Scene 3. Bisma kedua ikut berputar arah sehingga posisi keduanya menjadi kembar kembali</p>	<p>Bisma kedua merubah posisinya kembali. Kembali seperti posisi pada scene 1.</p>	<p>Bisma kedua yang menghadap Bisma pertama kembali kepada posisi awal. Hal ini diartikan sebagai kegagalannya menghadapi masa lalu.</p>

 <p>Gambar 15. <i>Scene 4.</i> Bisma kedua kembali berputar berhadapan sehingga keduanya menjadi saling berhadapan</p>	<p>Bisma kedua kembali merubah posisi menghadap Bisma pertama.</p>	<p>Perubahan posisi kembali menghadap kepada Bisma di masa lalu merupakan tanda pergulatan batin Bisma. Bisma masa kini, kembali ingin melawan Bisma di masa lalu. Hal ini kembali ditegaskan oleh cerita Mahabarata, dimana Bisma beberapa kali mencoba menebus kesalahannya di masa lalu.</p>
 <p>Gambar 16. <i>Scene 5.</i> Bisma kedua kembali berputar berhadapan sehingga keduanya menjadi saling berhadapan</p>	<p>Bisma kedua bergerak mendekati Bisma pertama.</p>	<p>Pergerakan dari Bisma kedua yang merupakan representasi dari Bisma masa kini menunjukkan semakin kuatnya keinginannya untuk mengalahkan masa lalu-nya dan memperbaikinya. Dalam cerita Mahabarata, penebusan dosa Bisma dilakukan dengan memberitahukan kepada cucu-cucu Pandawanya cara untuk mengalahkan Kurawa, yang mana Bisma selama ini berada di pihak Kurawa.</p>
 <p>Gambar 17. <i>Scene 6.</i> Bisma kedua kembali berputar berhadapan sehingga keduanya menjadi saling berhadapan</p>	<p>Bisma kedua semakin mendekat dan berhadapan secara langsung dengan Bisma pertama.</p>	<p>Bisma semakin yakin untuk mengalahkan masa lalunya walaupun akhirnya Bisma harus mengorbankan dirinya sendiri. Dalam cerita Mahabarata, penebusan dosa Bisma yaitu memberitahukan strategi untuk melawan Kurawa adalah dengan membunuh Bisma. Bisma memberitahu Arjuna cara menembus kekebalan tubuhnya dan membunuhnya. Dengan kematian Bisma, maka pertahanan Kurawa dapat ditembus dengan mudah oleh Pandawa.</p>

Gerakan tari dan juga kisah Mahabharata menjadi pengabsahan yang menguatkan makna konotasi yang terdapat di dalam karya. Selain kedua konteks tadi keabsahan dari makna isi karya *Wayang Machine* juga ditemukan di dalam buku *Visual Media in Indonesia – Video Vanguard* pada tahun 2017, yang ditulis oleh Edwin Jurriens. Di dalam buku ini Jurriens mewawancarai Krisna Murti. Murti menjelaskan bahwa *Wayang Machine* merupakan gambaran dari konflik di Indonesia. Konflik internal Bisma merepresentasikan ketegangan masa lalu Indonesia yang bermasalah bersinggungan

dengan aspirasi yang muncul di masa depan (Jurriens, 2017:109).

Bisma yang tubuhnya penuh dengan wajah wajah seram adalah Bisma di masa lalu atau Indonesia di masa lalu, sedangkan Bisma di sebelah kanan adalah Bisma masa kini. Bisma adalah Indonesia. Sama-sama dihantui masa lalu yang kelam. Bila Bisma dihantui oleh sumpahnya dan berbagai dosa pembunuhan, Indonesia memiliki masalah mulai dari isu HAM, reformasi, korupsi dan permasalahan lainnya di masa lalu.

Simpulan

Wayang Machine karya media baru milik Krisna Murti (2002) merupakan karya yang mencoba membawa ke-khas-an Indonesia digabungkan dengan teknologi baru. Karya ini menggunakan teori, konsep dan definisi realitas dan bayangan dalam video dan wayang. *Wayang Machine* menyatukan jagat teknologi dengan tradisi wayang Indonesia. Analisis isi karya ini secara lengkap tergambar ketika dianalisis menggunakan teori Bahasa Rupa Primadi Tabrani dan Semiotika Roland Barthes.

Bahasa Rupa Primadi Tabrani mampu menjelaskan konsep ruang, wimba, sudut pandang yang coba dikenalkan kembali oleh Krisna Murti sama seperti pagelaran wayang tradisional. Wimba bentuk kembar yang hadir bukanlah tokoh yang berlainan, melainkan hati Bisma yang mendua, Bisma yang memiliki dua sisi. Dari analisis Bahasa Rupa juga ditemukan berbagai ciri khas pagelaran wayang pada karya *Wayang Machine*. Tidak adanya garis tanah, pengambilan sudut pandang dari arah depan dan sudut wajar sampai kepada pergerakan dari Bisma secara vertikal. Semua ini adalah ciri khas dari pagelaran wayang yang sering dilakukan di Indonesia.

Di sisi lain, teori Semiotika milik Roland Barthes memberikan konteks dalam pemaknaan isi karya. Sudut denotasi dan konotasi diamati secara mendalam untuk mengetahui berbagai arti dari karya ini. Konteks-konteks yang diambil mulai dari gerakan tari, cerita Mahabharata dan hasil wawancara dari Buku milik Edwin Jurriens, menjelaskan secara rinci maksud yang ingin disampaikan oleh Krisna Murti. Dua tokoh Bisma, mewakili pergulatan batin Bisma. Bisma yang tubuhnya penuh dengan muka monster adalah masa lalunya yang penuh dengan dosa. Pergulatan batin ini digambarkan secara gamblang oleh Krisna Murti menggunakan trik wayang, dengan membolak balikkan masing-masing tokoh. Dan sama seperti kisah Bisma yang akhirnya mengorbankan dirinya demi kemenangan Pandawa, Bisma dalam karya *Wayang Machine* juga akhirnya berani mengatasi masa lalu kelamnya.

Daftar Pustaka

Barthes, R. (2007). *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa: Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol dan Representasi*. Yogyakarta: Jalasutra.

Creswell, J.W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative & Qualitative Research*, 4th edition. Boston : Pearson Education, Inc. Boston.

Darmawan, Ade (et.al). (2006). *Apresiasi Seni Media Baru*. Jakarta : Direktorat Kesenian Dirjen Nilai, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.

Noordegraaf, J (et.al). (2013). *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*. Amsterdam : Amsterdam University Press.

Jurriens, E. (2017). *Visual Media in Indonesia: Video Vanguard*. Oxfordshire: Routledge.

Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Indonesiatara.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts: MIT Press.

Moleong, L. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Piliang, Y. (2012). *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung : Matahari.

Schilveroort, M. (2019). *Analisis Karakter Tokoh Bisma*. Prodi Tari ISI Denpasar. <https://isi-dps.ac.id/analisis-karakter-tokoh-bisma/> diunduh tanggal 11 September 2021.

Tabrani,P. (2014). *Prinsip-Prinsip Bahasa Rupa*, Jurnal Budaya Nusantara Vol 1 No. 2, 189-193.

Tabrani,Primadi. (2009). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

Artikel :

Krisna Murti, Pencatat Sejarah yang Bersejarah, 24 September 2018 <https://okrendezvous.wordpress.com/tag/krisna-murti/> diunduh tanggal 18 Oktober 2021

Profil I Gusti Nyoman Arya Sanjay, penulis/penari dalam karya *Wayang Machine* <http://kelola.or.id/seniman/i-gusti-nyoman-arya-sanjaya/> diunduh tanggal 11 September 2021

Profil Krisna Murti http://galeri-nasional.or.id/artist/843-krisna_murti diunduh tanggal 11 September 2021

Biografi Penulis

Kartika Oktorina merupakan *New Media Artist/ Researcher*. Pada tahun 2007, Ia menyelesaikan Pendidikan Magister dengan fokus pada *Media Arts* dan *Culture* di Maastricht University, Belanda. Fokus dari penelitian dan karyanya yaitu mengenai hubungan antara manusia dan teknologi khususnya pada seni media baru.