

ISSN (Print) 2580-2860
E-ISSN (Online) 2715-7482
DOI 10.52969



volume nomor
08 - 01
Juni 2022

JURNAL SENI NASIONAL
CIKINI

**Seni sebagai Tanda
dan Penanda Budaya**

ISSN (Print) 2580-2860
E-ISSN (Online) 2715-7482
DOI 10.52969

volume nomor
08 - 01
Juni 2022

CIKINI
JURNAL SENI NASIONAL

Seni sebagai Tanda dan Penanda Budaya

Diterbitkan oleh:

Rektorat Bidang III
(Riset, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat)
Institut Kesenian Jakarta

JSNC

JURNAL SENI NASIONAL CIKINI

ISSN (Print) 2580-2860 | E-ISSN (Online) 2715-7482 | DOI 10.52969

Volume 08 No. 01, Juni 2022, 64 halaman.

Jurnal Seni Nasional CIKINI adalah jurnal ilmiah di Institut Kesenian Jakarta di bawah pengelolaan Rektorat Bidang III (Riset, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat). Menghimpun berbagai topik kajian seni yang memuat mengenai gagasan, penelitian, atau pandangan tentang perkembangan dan fenomena seni serta berbagai permasalahannya. Jurnal ilmiah ini ditujukan sebagai media pembahasan ilmiah dalam penelitian seni, mengembangkan pemahaman tentang seni di Indonesia dalam perspektif yang lebih luas dan bermanfaat secara global.

Susunan Dewan Redaksi

Penanggung Jawab

Dr. Indah Tjahjawulan, M. Sn.

Ketua Redaksi

Dr. Madia Patra Ismar, S.Sn., M. Hum.

Sekretaris Redaksi

Romauli Fiorentina Sianipar, S. Sn.

Editor

Dr. Zulfa, M.Pd., M.Hum., Eric Sasono, Ph.D., Dr. I Nyoman Larry Julianto, S.Sn., M.Ds.

Mitra Bestari

Drs. Bramantijo, M.Sn., Dr. Liem Satya Limanta, M.A.

Desain dan Layout

Carolline Mellania, M.Sn.

Copyeditor

Chusnul Chotimah, S.Hum.

Proofreader

Chusnul Chotimah, S.Hum., Romauli Fiorentina Sianipar, S. Sn.

Keterangan Sampul

Gambar sampul didesain menggunakan gambar sumber dari Freepik.com

Alamat Redaksi:

Rektorat Bidang III
(Riset, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat)
Institut Kesenian Jakarta
Jl. Cikini Raya No. 73, Cikini, Menteng,
Jakarta Pusat 10330
E-mail : jurnalcikini@ikj.ac.id
jurnalcikini.ikj.ac.id

DOI 10.52969

ISSN (*Print*) 2580-2860

E-ISSN (*Online*) 2715-7482

DAFTAR ISI

- 05** Editorial: Seni sebagai Tanda dan Penanda Budaya
Madia Patra Ismar
- 07** Kapasitas Tragedi dalam Membangkitkan Bela Rasa
dari Perspektif Nussbaum
Ferdinand Indrajaya
- 13** Representasi Pemahaman Makna dan Nilai Gaya Busana Preman
pada Tokoh Film Preman Pensiun
Isye Agustina dan Panji Firman Rahadi
- 23** Budaya Perempuan dalam Kriya Tekstil Rumahan Melintas Waktu
Lusiana Limono
- 33** Telusur Sejarah Ogoh-Ogoh sebagai Manifestasi Seni Rupa Bali
dari Sudut Pandang Komodifikasi Budaya
Diaz Ramadhansyah dan Irma Damajanti
- 43** Pendekatan Bahasa Rupa dan Semiotika pada Karya *Wayang Machine*
oleh Krisna Murti
Kartika Oktorina
- 55** Wayang Daun sebagai Siasat dalam Ruang
Heri Purwoko
- 61** Panduan Penyusunan Artikel Penulisan Jurnal Seni Nasional CIKINI

Editorial: Seni sebagai Tanda dan Penanda Budaya

Madia Patra Ismar

Seni sebagai sebuah sistem yang holistik, terdiri dari kategori yang beragam. Setiap kategori seni dikonstruksi oleh tanda dan penanda (*symbolic signifiers*) yang berbeda dan yang membedakan satu dengan lainnya. Apabila kita merujuk pada periode Yunani kuno seorang tokoh di masa tersebut memformulasikan teori Mimesis. Tokoh tersebut yang bernama Aristoteles menyatakan bahwa bentuk-bentuk seni yang berbeda memiliki perbedaan dalam tiga hal yaitu pertama medianya, objeknya, dan caranya atau moda peniruan yang masing-masing memiliki distinksi (Sui Yan, 2017). Selanjutnya pendapat sebelumnya seperti yang diutarakan Kenneth J. Fascing dan Nicholas Daniel Hartlep Varner (2015) yang memeriksa diskursus dalam pendidikan seni, mengatakan bahwa dimana ada retorika dalam studi terhadap ekspresi visual yang sudah menjadi sebuah disiplin ilmu bernama *semiotics*, maka seni sebagai tanda dan penanda dapat berperan membangun sebuah narasi budaya, identitas dan membangkitkan pemaknaan lama dalam tradisi atau melahirkan sebuah pemaknaan baru melalui penciptaan baru. Dengan demikian, karya seni dapat berkaitan dan melekat dengan relasi kuasa yang dapat mempengaruhi dan membangkitkan atau menjadi media perlawanan merepresentasikan berbagai macam ideologi politik. Peran Seni sebagai sebuah tanda dan penanda dengan demikian menjadi sebuah kekuatan yang dapat melahirkan, membangkitkan dan sebaliknya dalam posisi oposisi biner dapat pula menghancurkan cara pandang terhadap sebuah fenomena di tengah masyarakat. Jurnal Seni Nasional CIKINI edisi kali ini mengangkat isu tersebut melalui bahasan-bahasan yang menarik dalam artikel-artikel pilihan sebagai berikut sebagaimana ditulis dalam ulasan **Ferdinan Indraja** yang mengangkat sebuah perspektif filosofis dari Nussbaum bahwa Seni dapat memicu emosi-emosi kemarahan dalam sebuah relasi intim terhadap tragedi sebagai sebuah refleksi atas kemanusiaan terutama yang timbul di era pandemi. Karya tulisan **Isye Agustina dan Panji Firman Rahadi** dalam artikelnya mengargumentasikan bahwa busana sebagai ekspresi visual merupakan ekspresi makna melalui metafor. Penulis ini melihat bagaimana seni kostum direpresentasikan sebagai tanda dan penanda karakterisasi penokohan preman yang diangkat melalui karya seni film dengan keberpihakan pada nilai-nilai kebebasan berekspresi dan kesetaraan sosial. **Lusiana Limono** mengeksplorasi hasil penelitiannya terhadap budaya kain *Patchwork and Quilts* di Malang yang merupakan sebuah *practice based research*. Hasil kerja penelitiannya menemukan dan mengangkat pandangan bahwa melalui kerja seni kualitas hidup masyarakat dapat meningkat. Korelasi kerja seni tersebut berhubungan dengan budaya perempuan sehingga dapat dilihat bahwa seni sebagai tanda dan penanda menjadi bagian integral dari aktivisme membangun kesetaraan gender melalui budaya seni kriya tekstil. **Diaz Ramadhansyah dan Irma Damajanti** melakukan penelusuran sejarah *ogoh-ogoh* dan berargumentasi bahwa seni rupa Bali mengalami proses komodifikasi. Argumentasi ini dibangun penulis dengan menggunakan perspektif Adorno. Dengan demikian menurutnya nampak bahwa telah terjadi pergeseran makna dalam tanda-tanda seni masyarakat tradisi. Nilai-nilai sakral berubah jika tidak dapat dikatakan menghilang, melalui suatu bentuk kreativitas baru yang berkembang bertransformasi menjadi objek komoditas yang mengandung pola-pola nilai ekonomi. **Kartika Oktorina** penulis lain dalam edisi kali ini membahas seni tanda dan penanda dalam media bahasa rupa menggunakan diskursus semiotika dalam karya tulisnya mengulas *Wayang Machine* menggunakan pandangan teori semiotika Roland Barthes. Penulis juga menguraikan dalam artikelnya bahwa dengan melihat seni menggunakan kacamata semiotika dari perspektif seorang teoritis Semiotika dari Indonesia bernama Wimba yang menggunakan skala

ukuran, maka sebuah makna dari konteks konotatifnya dalam Seni Media Baru yang berangkat dari kekhasan kekayaan warisan budaya Indonesia dapat digali secara lebih mendalam. **Heri Purwoko** yang juga mengangkat isu wayang menelusuri fenomena wayang daun yang merupakan ekspresi budaya urban, sebagai *media storytelling*. Secara khusus, gejala budaya urban yang disoroti merupakan kerja seni Islami ciptaan Zak Sorga dan artikel ini mengangkat sebuah narasi bagaimana seorang seniman dapat berperan menjadi agen perubahan dan pelestari sekaligus. Argumentasinya adalah bahwa dengan kerja seni sebagai aktivisme lingkungan hidup, maka ada upaya melampaui keterbatasan-keterbatasan sosial untuk menyampaikan kepedulian dan keberlanjutan dalam ruang urban di tengah hutan beton perkotaan.

Kapasitas Tragedi dalam Membangkitkan Bela Rasa dari Perspektif Nussbaum

Ferdinand Indrajaya
ferdinand.indrajaya@uph.edu
Universitas Pelita Harapan

ABSTRAK: Sebuah karya seni memiliki kekuatan untuk memicu amarah, memantik kegelisahan, sekaligus berdaya untuk turut merayakan keyakinan-keyakinan yang kita dekap dan menenangkan perasaan kita. Relasi intim antara karya seni dengan bentuk-bentuk emosi tersebut diandaikan dan diterima. Pengandaian tersebut ditempatkan sebagai pijakan bagi isi tulisan makalah ini. Makalah ini hendak menunjukkan bagaimana tragedi, sebagai sebuah bentuk karya seni naratif, berperan dalam membangkitkan bela rasa dari perspektif filosofis Martha C. Nussbaum. Bela rasa, adalah sebuah bentuk emosi yang mungkin semakin langka terawat di era ini. Pandangannya sekiranya berharga untuk disampaikan agar kita dapat kembali merefleksikan peran seni bagi kemanusiaan di masa pandemi ini.

Kata kunci: bela rasa; emosi; Nussbaum; tragedi

ABSTRACT: An artwork has the power to trigger anger, to ignite disturbance, yet powerful enough to celebrate our cherished tenets and calming us down. Such intimate relation between artworks and forms of emotion are presupposed and accepted. Such view is also presupposed by this writing. This writing is an attempt to highlight how tragedy, as a form of narrative art, has its role to awaken compassion from the philosophical perspective of Martha C. Nussbaum. Compassion, is itself a form of emotion which might be rarely fostered nowadays. Her view is considerably valuable to be put forward thus we may reflect upon the role of art for humanity in this time of pandemic.

Keywords: compassion; emotion; Nussbaum; tragedy

Pendahuluan

Berys Gaut, dalam pemahamannya tentang relasi antara karya seni dengan emosi dan berbagai pandangan hidup manusia, mengatakan bahwa “seni memiliki kekuatan untuk memicu amarah, menggelisahkan, mendorong kita mempertanyakan asumsi-asumsi kita sendiri, mengubah diri kita. Akan tetapi, seni juga memiliki kekuatan untuk merayakan keyakinan-keyakinan yang kita dekap, dan menentramkan diri kita” (Gaut, 2007: 1). Wujud konkret dari pandangan yang dinyatakan Gaut tersebut sesungguhnya dapat kita temukan di tataran gejala dalam hidup keseharian. Tidak sedikit karya seni yang kehadirannya menuai kontroversi (memancing amarah, mengusik keyakinan, dan lain sebagainya), namun tidak sedikit juga yang membuat kita terharu atau merasa damai. Isi tulisan dari makalah ini merupakan upaya untuk merefleksikan kembali keterkaitan antara sebuah karya seni dengan emosi.

Keterkaitan tersebut akan disampaikan dengan menelaah pandangan salah satu filosof Amerika Kontemporer, Martha Craven Nussbaum (1947 -), khususnya tentang tragedi dan bela rasa (*compassion*). Secara sistematis, isi tulisan dalam makalah ini akan disampaikan dalam beberapa tahapan. Pertama, pandangan filosofis Nussbaum tentang emosi akan disampaikan sebagai sebuah latar. Emosi sendiri merupakan sebuah topik yang sentral dalam konstelasi filsafat Nussbaum. Kedua, pemaparan tentang bela rasa sebagai sebuah bentuk emosi yang distingtif dari perspektif Nussbaum akan disampaikan sebagai bagian pembahasan. Relasi antara bela rasa dengan tragedi, sebagai sebuah bentuk karya seni naratif, akan disampaikan setelahnya. Tulisan akan diakhiri oleh refleksi yang konklusif pada bagian Simpulan.

Pandangan filosofis Martha Nussbaum mengenai bela rasa merupakan bagian dari upayanya dalam memodifikasi

teori tentang emosi yang dikemukakan oleh para filosof Stoa. Para pemikir Stoa mengidentifikasi emosi sebagai bagian dari putusan atau penilaian kognitif-evaluatif dan pemahaman ini menjadi tesis prinsipalnya. Modifikasi utama yang dilakukan Nussbaum terhadap pandangan para pemikir Stoa mengenai emosi sebagai putusan atau penilaian kognitif-evaluatif terletak pada bentang cakupannya. Nussbaum memperluas cakupan konsepsi teoretis tentang putusan atau penilaian evaluatif tersebut ke emosi-emosi dari bayi serta makhluk hidup lain yang non-manusia atau binatang (Deigh, 2004: 465). Perluasan cakupan ini tidak mendapatkan tempat dalam pandangan para pemikir Stoa tentang emosi. Bagi para pemikir Stoa, bayi dan binatang tidak mampu berpikir secara proporsional karena tidak (atau belum) memiliki kapasitas linguistik, sedangkan sebuah putusan atau penilaian evaluatif tertentu muncul sebagai sebuah afirmasi terhadap sebuah proposisi. Konsepsi teoretis para pemikir Stoa tentang emosi hanya berlaku bagi manusia yang kapasitas linguistiknya telah mencukupi untuk berpikir secara proposisional dan melaluinya ia niscaya mampu melakukan penilaian. Nussbaum, berbeda dengan para pemikir Stoa, memandang bahwa emosi tidak harus melibatkan proposisi.

Emosi, bagi Nussbaum, memiliki sejarah-sejarah perkembangannya yang berawal di saat kelahiran. Sejarah-sejarah perkembangan ini, menurut Nussbaum, mengandung sebuah struktur naratif. Struktur naratif adalah bagian dari struktur kognitif yang dimiliki emosi (Nussbaum, 2001: 2). Sebuah narasi atau cerita tentang bagaimana kita terarah dan berelasi dengan objek-objek yang kita hargai dan sayangi merupakan bagian dari struktur naratif tersebut. Keterarahan kita kepada objek yang disayangi dan menjadi bagian dari kepedulian, terbangun semenjak masa kelahiran. Teori-teori tentang emosi yang mengabaikan struktur naratif tersebut, menurut Nussbaum, tidak mencukupi untuk sungguh-sungguh memahami subjeknya. Defisiensi atau ketidakcukupan ini, ditemukan oleh Nussbaum dalam pandangan klasik dari para pemikir Stoa dan teori-teori kognitif tentang emosi.

Bagaimana struktur naratif dari emosi dalam pandangan Nussbaum dapat dipahami? Jawaban terhadap pertanyaan ini bertolak dari pandangan teoretis para pemikir Stoa akan emosi sebagai sebuah produk dari penilaian atau putusan kognitif-evaluatif (Sellars, 2006: 115). Penilaian atau putusan-putusan ini diambil tidak terlepas dari kepentingan-kepentingan yang diwakili dan tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Intinya, penilaian baik-buruk akan sesuatu hal relatif terhadap apakah tujuan dan kepentingan dari pihak yang menilai terlayani

atau tidak, dan emosi merupakan penilaian semacam ini. Contoh, hari libur Nasional yang jatuh pada hari Senin dapat melayani kepentingan berlibur dari seseorang, akan tetapi menghalangi kepentingan orang lain untuk menyelesaikan pekerjaan kantornya secepat mungkin. Dua penilaian yang berbeda ini mengkonstitusi konflik antar emosi, yakni perasaan senang dan kesal di dalam sebuah peristiwa yang sama. Kendati demikian, konflik yang muncul dari peristiwa tersebut merefleksikan perbedaan perspektif alih-alih kontradiksi dua keyakinan yang mendasar. Penilaian-penilaian yang muncul dari contoh hari libur Nasional tersebut sesungguhnya berbeda dengan penilaian-evaluatif yang berjarak dan tak berkepentingan (misalnya, penilaian yang dilakukan oleh seorang wasit dalam sebuah pertandingan). Nussbaum memahami pandangan tentang emosi yang berkepentingan (teori emosi dari para pemikir Stoa) sebagai pandangan yang eudaimonistik (berkaitan dengan pengembangan diri dan kesejahteraan hidup). Berdasarkan pandangan tersebut, emosi dikondisikan di atas kepentingan (baik menguntungkan maupun merugikan) yang mempengaruhi kesejahteraan atau kebernilaian hidup seseorang. Berkenaan dengan hal tersebut, penanaman ataupun penarikan kepentingan oleh seseorang terhadap hal-hal di luar dirinya, secara historis kembali ke masa bayinya dan turut mendefinisikan struktur naratif emosinya.

Nussbaum, dipengaruhi oleh beberapa karya psikologi anak, menyusun sebuah skema sejarah perkembangan emosi anak di usia dini. Dalam skema yang disusunnya, Nussbaum menunjukkan bahwa seorang anak di usianya yang dini sudah mengalami konflik emosional dengan kedua orang tuanya. Relasi konflik ini berciri ambivalen: keberadaan kedua orang tua sebagai penyokong hidup dan sekaligus pengendali perilaku sang anak. Sang anak mencari jalan keluar dari situasi ambivalen-konflik tersebut dengan jalan memoderasi tuntutan-tuntutannya, belajar untuk menunda kepuasannya sendiri, dan pada akhirnya mencapai tahap kompromi dengan dunia. Kompromi dengan dunia adalah tahap dimana relasi antara kebutuhan-kebutuhan sang anak dengan kebutuhan-kebutuhan orang tuanya dan orang lain (misalnya, saudara kandung yang turut membutuhkan perhatian orang tuanya juga) dijembatani oleh tenggang rasa (Deigh, 2004: 467). Sebagai hasilnya, bibit pemahaman tentang keadilan dan demikian juga kapasitas untuk emosi-emosi moral yang distingtif memercik di dalam diri sang anak. Kapasitas untuk emosi-emosi moral yang distingtif, mengantarkan kita kepada salah satu pandangan Nussbaum tentang bela rasa.

Bela Rasa

Bela rasa, dari perspektif Nussbaum, adalah salah satu emosi moral yang distingtif. Pandangan Nussbaum tentang bela rasa dipengaruhi oleh salah satu filosof Yunani kuno, yakni Aristoteles. Dari perspektif Aristoteles, bela rasa (*eleos*, dalam bahasa Yunannya), tidak dipahami sebagai bagian dari penilaian atau putusan evaluatif (Deigh, 2004: 467). Aristoteles mendefinisikan bela rasa (*eleos*) sebagai munculnya perasaan sakit (*pain*) dari seseorang (X) dikarenakan kemalangan atau malapetaka yang secara tidak pantas menimpa orang lain (Y) dan suatu saat, kemalangan tersebut berpotensi turut menimpa X. Istilah *eleos* sendiri biasanya diterjemahkan sebagai rasa kasihan atau *pity* dalam bahasa Inggris, akan tetapi Nussbaum kerap menggunakan istilah *pity* dan *compassion* secara bergantian (Deigh, 2004: 467). Nussbaum sendiri, dalam bukunya yang berjudul *Upheavals of Thought* (2001), menunjukkan bahwa dalam kehidupan sehari-hari istilah bela rasa (*compassion*) kerap digunakan bergantian dengan istilah empati dan simpati (Nussbaum, 2001: 301). Kendati demikian, perbedaan pemahaman yang lebih spesifik turut berlaku. Misalnya, kita dapat merasa kasihan pada diri sendiri (*self-pity*), namun tidak berbela rasa untuk diri sendiri (*being compassionate for oneself*).

Pembicaraan tentang rasa kasihan (*pity*) dari Nussbaum juga turut dipengaruhi oleh Aristoteles dan sempat dibahas dalam bukunya yang berjudul *The Therapy of Desire* (1994). Nussbaum mengatakan bahwa “rasa kasihan, adalah emosi yang menyakitkan - *lupē tis*, rasa sakit yang tertentu” (Nussbaum, 1994: 86). Rasa sakit yang tertentu tersebut, terkait dengan penderitaan yang secara tidak pantas dialami oleh orang lain dan berpotensi menimpa diri kita sendiri. Nussbaum, secara lebih lanjut, menunjukkan tiga syarat kognitif bagi rasa kasihan tersebut (Nussbaum, 1994, p. 87). Pertama, seseorang menjadi pihak yang dikasihani karena kita yakin bahwa dirinya tidak layak tertimpa malapetaka tertentu. Ketidaklayakan tersebut dipahami sebagai sebuah wujud dari ketidak-adilan. Kedua, pihak yang mengasihani (*pitier*) harus percaya bahwa kehidupannya juga rapuh (*vulnerable*) terhadap malapetaka atau kemalangan yang menimpa orang lain (pihak yang dikasihani). Ketiga, pihak yang mengasihani harus percaya bahwa penderitaan yang dialami oleh orang lain adalah penderitaan yang serius dan signifikan (kematian, kelaparan, ketiadaan teman, dijauhi oleh teman, keburuk-rupa, kelumpuhan, harapan-harapan yang dikecewakan, kemalangan, dan lain sebagainya). Kendati Nussbaum kerap menggunakan istilah rasa kasihan secara bergantian dengan bela rasa, beliau (dalam *Upheavals of Thought*), secara normatif, bersikap menghindari penggunaan istilah rasa kasihan tersebut. Sikap ini diambil Nussbaum karena ciri peyoratif

yang melekat kepada istilah rasa kasihan tersebut. Menurutnya, istilah rasa kasihan dipenuhi oleh nuansa yang merendahkan atau mengimplikasikan sebuah relasi kuat - lemah antara subjek yang mengasihani dan subjek yang dikasihani (Nussbaum, 2001: 301).

Empati, bagi Nussbaum, adalah “sebuah rekonstruksi imajinatif akan pengalaman orang lain, baik pengalaman tersebut membahagiakan atau menyedihkan, menyenangkan atau menyakitkan ataupun netral” dan karenanya empati “berbeda dari dan tidak mencukupi untuk bela rasa; bahkan tidak niscaya untuknya” (Nussbaum, 2001: 302). Simpati, menurut Nussbaum, adalah yang paling dekat maknanya dengan bela rasa. Simpati, mirip dengan bela rasa, “melibatkan sebuah penilaian bahwa penderitaan yang dialami orang lain adalah buruk” (Nussbaum, 2001: 302). Perbedaan di antara simpati dan bela rasa, terletak pada intensitasnya. Menurut Nussbaum, bela rasa adalah bentuk emosi yang “lebih intens dan menganjurkan tingkat penderitaan yang lebih tinggi di kedua belah pihak, baik pada orang yang menderita dan pada orang yang memiliki emosi terhadapnya” (Nussbaum, 2001: 302).

Bela rasa, bagi Nussbaum, adalah emosi yang dipahami termasuk sebagai penilaian evaluatif (bukan hanya rasa sakit sebagaimana dipahami Aristoteles melalui pembacaan Nussbaum sendiri). Bela rasa adalah “sebuah emosi yang kerap mengandalkan keterkaitan imajinasi-imajinasi kita pada kebaikan orang lain dan menempatkan mereka sebagai objek dari kepedulian kita yang intens” (Nussbaum, 2001: 13). Kebermaknaan dan kesejahteraan hidup orang lain, dalam bela rasa, ditempatkan menjadi tujuan dari tindakan etis kita (Deigh, 2004: 469). Bela rasa mendapatkan posisi yang signifikan dalam filsafat Nussbaum, terutama dalam kaitannya dengan etika dan politik. Hal ini ditegaskan olehnya di bagian *Introduksi Upheavals of Thought* (2001), menurutnya “bela rasa dapat menjadi jalan yang tak ternilai dari perluasan keinsafan etis kita dan bagi pengertian kita akan makna kemanusiaan pada peristiwa-peristiwa dan kebijakan-kebijakan” (Nussbaum, 2001: 14). Keberadaannya dipercaya sebagai “panduan kepada sesuatu yang berada di jantung moralitas” (Nussbaum, 2001: 391). Apa arti dari pernyataan tersebut? Kebangkitan bela rasa berdaya memantik pertanyaan “Apa yang harus aku lakukan dengan kemalangan orang lain yang mungkin saja menimpa diriku?” Pertanyaan ini adalah sebuah pertanyaan etis. Kemunculannya berkaitan dengan persoalan apa yang sebaiknya dilakukan atau tidak dilakukan; pertanyaan yang menempatkan manusia sebagai makhluk moral (*moral being*). Salah satu bentuk karya seni naratif yang mampu membangkitkan bela rasa, menurut Nussbaum, adalah tragedi.

Antara Bela Rasa dan Tragedi

Bela rasa, sebagaimana telah disinggung sebelumnya, adalah bagian dari bentuk emosi moral yang distingtif. Emosi, dalam pandangan Nussbaum tidak dimengerti sebagai “gerakan non-nalar” (Nussbaum, 2001: 24) ataupun “rasa sakit dan atau nikmat tanpa objek.” (Nussbaum, 2001: 35) akan tetapi “sebuah bentuk pertimbangan evaluatif yang menganggap hal-hal tertentu dan pribadi-pribadi yang berada di luar kendali seseorang adalah berharga bagi pengembangan dirinya” (Nussbaum, 2001: 22). Emosi tidak dipahami sebagai dorongan-dorongan (*impulses*) liar tanpa arah, sebaliknya ia merupakan bentuk pertimbangan-pertimbangan kognitif-evaluatif yang terarah (*intentional*) kepada hal-hal (situasi, kondisi orang lain) tertentu yang berada di luar kendali seseorang namun bernilai/berharga bagi dirinya. Emosi adalah sebuah tanggapan cerdas terhadap persepsi kita tentang apa yang bernilai.

Pemahaman emosi yang dimengerti dalam relasinya dengan pertimbangan-pertimbangan evaluatif dalam arti etis tersebut, menurut Nussbaum, dapat dibangkitkan oleh sebuah struktur formal karya seni. Sebuah karya seni mampu “membangkitkan emosi-emosi tertentu yang dituntut olehnya di dalam diri seorang spektator, yang mengamati dengan khusyuk, mengikuti isyarat-isyarat dari bentuknya (Nussbaum, 2001: 242). Struktur formal sebuah karya seni, tidak kosong, akan tetapi hadir sebagai petunjuk bagi kebangkitan emosi-emosi tertentu di dalam diri pengamatnya. Hal ini kembali menggarisbawahi apa yang dimaksudkan Nussbaum tentang “bentuk adalah sebuah pernyataan, sebuah isi.” (Nussbaum, 1990: 15).

Seni, dengan emosi yang dibangkitkannya, menjadi sebuah “prakondisi bagi kepedulian” terhadap sesama manusia dan dapat memperkuat “kemampuan untuk mengimajinasikan pengalaman hidup orang lain” (Nussbaum, 2010: 97). Imajinasi hadir menjembatani emosi yang dibangkitkan oleh sebuah karya seni dengan pertimbangan etis. Keberadaannya tidak dipahami sebagai persoalan intelektual semata, akan tetapi perseptual; tidak hanya teoretis, namun juga praktis-etis. Pemahaman Nussbaum tentang imajinasi terinspirasi konsep fantasi (*phantasia*) dari Aristoteles. *Phantasia* menunjuk kepada “aspek selektif dari persepsi” serta terkait erat dengan “ingatan” yang “memungkinkan makhluk tertentu untuk berfokus kepada hal-hal yang telah absen namun pernah dialami secara konkret, dan bahkan dapat membentuk kombinasi-kombinasi baru, yang belum pernah dialami, dari hal-hal yang telah dialami secara inderawi” (Nussbaum, 1990: 77). Keterkaitan imajinasi dengan persoalan praktis dan etis diwakili oleh ciri deliberatif yang terkandung dalam pengertian *phantasia* itu sendiri, yakni aspek selektif dari persepsi. Aspek ini menunjukkan

bahwa persepsi tentang suatu hal sudah selalu “menjawab kepentingan atau keprihatinan praktis dari seseorang” (Nussbaum, 1990: 77). Keprihatinan praktis tersebut tidak terlepas dari pertimbangan etis tentang apa yang sebaiknya dilakukan atau dihindari.

Bentuk karya seni yang kerap mendapatkan perhatian dari Nussbaum adalah karya seni sastra yang berciri naratif, khususnya tragedi. Pembicaraan tentang tragedi menjadi perhatian utamanya dalam buku *The Fragility of Goodness* dan muncul kembali dalam kaitannya dengan salah satu emosi terpenting bagi Nussbaum, yakni bela rasa. Relasi antara karya seni (tragedi) dan bela rasa muncul direfleksikan secara khusus dalam bukunya yang berjudul *Upheavals of Thought*. Tragedi, menurut Nussbaum, mengisahkan “kehidupan orang-orang baik yang dirusak oleh hal-hal yang terjadi kepada mereka, hal-hal yang tidak dapat dikendalikan. Hal ini menyedihkan; akan tetapi merupakan fakta biasa dari kehidupan manusia, dan tiada yang dapat menyangkal bahwa hal itu terjadi” (Nussbaum, 1986: 25).

Tragedi menunjukkan kerapuhan hidup itu sendiri dan bagi Nussbaum, sekalipun berisi fiktif, tragedi dapat memperluas kapasitas kita untuk membangkitkan bela rasa. Bela rasa, sebagaimana telah disinggung pada bagian sebelumnya, adalah “sebuah emosi yang kerap diandalkan untuk mengkaitkan imajinasi-imajinasi kita kepada kebaikan orang lain dan menempatkan mereka sebagai objek kepedulian kita yang intens” (Nussbaum, 2001: 13). Hal ini tidak menyiratkan bahwa bela rasa dapat secara langsung menawarkan sebuah teori etika normatif, akan tetapi keberadaannya dapat dipercaya sebagai “panduan kepada sesuatu yang berada di jantung moralitas” (Nussbaum, 2001: 391). Bela rasa adalah bentuk emosi yang memberi wawasan (*insight*) bagi sikap atau perilaku moral kita dan keberadaannya dibangkitkan oleh karya seni naratif, yakni tragedi.

Salah satu karya tragedi yang kerap menginspirasi dan dirujuk Nussbaum dalam mengembangkan filsafatnya tentang bela rasa adalah *Hecuba*. *Hecuba* adalah sebuah karya tragedi yang ditulis oleh Euripides sekitar tahun 424 SM (www.ancient-literature.com). Karya ini mengisahkan tentang tragisnya kehidupan Hecuba, seorang ratu dan istri dari raja terakhir Trojan yang bernama Priam. Tragisnya kehidupan Hecuba dilatari oleh situasi perang antara bangsa Trojan dengan bangsa Yunani. Perang antara dua kerajaan tersebut berakhir dengan kekalahan dari pihak Trojan. Kekalahan tersebut turut berdampak kepada status Hecuba. Ia tidak lagi menyandang status ratu dari rakyat Trojan, akan tetapi menjadi budak sekaligus tawanan perang dari bangsa Yunani. Dalam situasi kelam tersebut, Hecuba masih memiliki harapan untuk menyelamatkan anak lelakinya

yang bernama Polydorus. Hecuba mempercayakan dan menitipkan kelanjutan hidup Polydorus kepada raja bangsa Thrace dan sekaligus sahabatnya, yakni Polymester. Kendati demikian, kemalangan tidak berhenti menghujani Hecuba.

Kejatuhan bangsa Trojan mendorong Polymester mengkhianati kepercayaan Hecuba dengan membunuh Polydorus. Hecuba menemukan jasad anak bungsunya tersebut terbawa ombak di tepi pantai. Situasi ini akhirnya memporak-porandakan bingkai moral dari Hecuba. Amarah, kecewa, sedih, dan dendam merasuki serta mengikis watak bijak dan tenang yang sebelumnya identik dengan keberadaan dirinya. Ia pada akhirnya, secara brutal dan sadis, memutuskan untuk mencungkil mata dari Polymester dan membunuhnya. Pembunuhan mengerikan yang dilakukannya, mengantarkan Hecuba kepada hukuman dari para dewa. Hecuba pada akhirnya dikutuk menjadi binatang anjing sampai akhir hayatnya.

Hecuba, merupakan karya tragedi dari Euripides yang paling suram. Karya tersebut menunjukkan bagaimana bingkai moral seseorang dapat diporak-porandakan oleh peristiwa-peristiwa yang tidak dapat dikendalikan atau dicegahnya. Kisah tragedi seperti *Hecuba*, bagi Nussbaum, mampu membangkitkan bela rasa di dalam diri para pembacanya. Para pembaca dapat digerakkan untuk, pertama, memahami betapa rapuh serta tidak pastinya kehidupan. Kedua, para pembaca akan terdorong untuk membayangkan kemalangan-kemalangan yang menimpa Hecuba juga dapat menimpa diri mereka. Tragedi mampu membangkitkan bela rasa karena isinya menunjukkan perbedaan sekaligus keserupaan kita dengan orang lain. Kita berbeda dengan Hecuba, akan tetapi kita sama-sama menjalani kehidupan yang rapuh. Tragisnya kehidupan Hecuba merupakan sebuah peristiwa, sebuah kemungkinan yang dapat teraktualisasi dalam kehidupan kita.

Simpulan

Nussbaum, sebagaimana telah dipaparkan, menunjukkan bagaimana sebuah tragedi, sebagai sebuah karya seni naratif, berperan dalam membangkitkan bela rasa sebagai salah satu bentuk emosi yang distingtif. Emosi, dari perspektif Nussbaum, dipahami berbeda dari pemahaman-pemahaman tradisional tentang emosi, seperti fisiologisme, behaviorisme, dan psikoanalisa (Lyons, 1980). Fisiologisme memahami kemunculan emosi sebagai dampak dari perubahan-perubahan fisiologis, misalnya perasaan takut muncul diakibatkan oleh jantung yang berdebar kencang atau tangan yang

gemetar. Behaviorisme memahami kemunculan emosi dicerminkan oleh perilaku-perilaku ekspresif tubuh dan wajah yang teramati. Senyum, tawa, atau tangisan adalah bagian dari tanggapan perilaku (*behavioral response*). Psikoanalisa, memahami emosi sebagai letupan dari dorongan-dorongan yang tertekan dari wilayah bawah sadar seseorang. Nussbaum, berbeda dengan ketiga pandangan tradisional tersebut, memahami emosi sebagai produk dari penilaian kognitif atau rasional. Emosi dipahami sebagai wujud pergolakan pikiran.

Salah satu bentuk emosi yang mendapatkan perhatian khusus dari Nussbaum, dalam bukunya yang berjudul *Upheavals of Thought*, adalah bela rasa atau *compassion*. Bela rasa mendapatkan perhatian khusus karena relasi intimnya dengan moralitas. Bela rasa dapat diandalkan untuk mengarahkan imajinasi kita kepada kebaikan orang lain dan memperdulikannya secara intens. Keberadaannya mampu mendorong kita untuk membayangkan kepedihan hidup orang lain dan sekaligus merasa pedih di saat membayangkannya. Hal ini membuat Nussbaum memahami bela rasa sebagai sebuah panduan menuju jantung moralitas itu sendiri. Pertanyaan “apa yang harus saya lakukan?” mengemuka melalui kebangkitan bela rasa.

Bagi Nussbaum, bela rasa dapat dibangkitkan atau diaktivasi oleh salah satu bentuk seni naratif, yakni tragedi. Terinspirasi oleh karya Euripides yang berjudul *Hecuba*, Nussbaum menunjukkan bahwa tragedi adalah bagian dari kehidupan; kehidupan yang rapuh dan tidak kebal dari ketidakpastian. Melalui bela rasa, yang dapat dibangkitkan oleh tragedi, kita tidak hanya berhenti pada empati dan rasa kasihan (*pity*). Kita tidak hanya terpaku untuk sekadar membayangkan penderitaan orang lain secara berjarak (empati) atau merasa superior dengan menunjukkan rasa kasihan (*pity*) yang cukup populer di masa pandemi ini. Membayangkan secara berjarak penderitaan orang lain yang terinfeksi virus Covid-19 dan merasa kasihan adalah sikap-sikap yang cukup marak dan dominan di situasi sekarang ini. Dalam bela rasa, penderitaan orang lain adalah bagian dari kepedulian kita yang intens karena kita pun dapat mengalami penderitaan yang serupa dan pertanyaan “apa yang harus saya lakukan?” tidak dapat dihindari. Bela rasa adalah bentuk emosi yang memberi pijakan bagi tindakan etis dan kebangkitannya dapat dipicu oleh karya seni tragedi. Hal ini sekaligus menunjukkan, secara mendasar, bagaimana seni sesungguhnya dapat berperan penting dalam merawat kemanusiaan. Setidaknya berperan dalam mendorong pertanyaan etis “bagaimana saya harus bersikap kepada orang lain yang hidupnya tidak kalah rapuh?” ke permukaan kesadaran, di masa pandemi ini.

Daftar Pustaka

- Classical Literature. (n.d.). *Hecuba-Euripides/Play Summary & Analysis/Greek*
- Mythology-Classical Literature*. Diakses 20 Maret 2021, dari https://www.ancient-literature.com/greece_euripides_hecuba.html
- Deigh, J. (2004). Nussbaum's Account of Compassion. *Philosophy and Phenomenological Research* 68(2), 465-472. <https://doi.org/10.1111/j.1933-1592.2004.tb00359.x>
- Gaut, B. (2007). *Art, Emotion and Ethics*. New York: Oxford University Press.
- Nussbaum, M.C. (1986). *The Fragility of Goodness: Luck and Ethics in Greek Tragedy and Philosophy* (2001 ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Nussbaum, M.C. (1990). *Love's Knowledge: Essays on Philosophy and Literature*. New York: Oxford University Press.
- Nussbaum, M.C. (1994). *The Therapy of Desire*. New Jersey: Princeton University Press.
- Nussbaum, M.C. (2001). *The Upheavals of Thought: The Intelligence of Emotions*. New York: Cambridge University Press.
- Nussbaum, M.C. (2010). *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*. New Jersey: Princeton University Press.
- Sellars, J. (2006). *Stoicism*. New York: Routledge.

Biografi Penulis

Penulis bekerja sebagai dosen tetap di program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Karawaci, Tangerang. Nirmana, Tipografi, Sejarah Seni Rupa Barat, Persepsi Visual, dan Estetika adalah beberapa mata kuliah yang sempat diampunya. Pendidikan Strata Satu-nya dalam program studi Desain Komunikasi Visual ia peroleh dari Universitas Trisakti, Jakarta, sedangkan Magister Ilmu Filsafat-nya ia dapatkan dari Sekolah Tinggi Filsafat Driyarkara, Jakarta. Pada saat ini, penulis masih aktif mengajar beberapa mata kuliah teoretis di Fakultas Desain Universitas Harapan dan juga sedang berupaya untuk menjalankan studi lanjutnya (program S3) di jurusan Filsafat, Sekolah Tinggi Filsafat Driyarkara, Jakarta.

Representasi Makna dan Nilai Gaya Busana Preman pada Tokoh Film Preman Pensiun

Isye Agustina

isye.agustinaa@gmail.com

Adhirajasa Reswara Sanjaya (Ars University)

Panji Firman Rahardi

panji.firman@ars.ac.id

Adhirajasa Reswara Sanjaya (Ars University)

ABSTRAK: Busana secara tidak langsung sudah menjadi bagian dari cara untuk berkomunikasi secara visual. Melalui busana, seseorang bisa menunjukkan siapa dirinya, baik itu dari sisi identitas, maupun sisi karakternya. Preman adalah salah satu golongan masyarakat yang berupaya untuk menunjukkan siapa dirinya melalui gaya berbusana. Kesan visual yang diberikan oleh para preman melalui gaya busananya sangatlah kuat, sehingga memunculkan stereotype tertentu.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali tentang makna dan nilai yang terkandung pada gaya berbusana preman, untuk itu, subjek dari penelitian ini akan berfokus pada tokoh-tokoh preman dalam film "Preman Pensiun". Untuk mendapatkan hasil yang mendalam, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan Metonimi dan Metafora. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan adanya nilai-nilai kebebasan dan kesetaraan sosial yang direpresentasikan oleh gaya busana dan pilihan atribut dari para preman tersebut.

Kata kunci: busana; preman; makna; nilai; preman pensiun

ABSTRACT: Clothing has indirectly become part of the way to communicate visually. Through clothing, a person can show who he is, both in terms of identity and character. Thugs are a group of people who try to show who they are through their style of dress. The visual impression given by the thugs through their fashion style is very strong, giving rise to certain stereotypes.

The purpose of this study was to explore the meaning and value contained in the thug fashion style, for that reason, the subject of this study will focus on the thugs in the film "Preman Pensiun". To get in-depth results, this study uses a qualitative research method with a metonymy and metaphorical approach. The conclusion of this study shows the values of freedom and social equality which are represented by the fashion style and attribute choices by the thugs.

Keywords: clothing; thugs; meaning; values; preman pensiun

Pendahuluan

"Preman" sudah menjadi hal yang tidak tabu untuk diperbincangkan, khususnya oleh kalangan masyarakat umum. "Preman merupakan istilah untuk menyebut individu yang aktivitas kesehariannya melakukan perampokan atau pemerasan" (Nugroho, 2020). Memang kata "preman" hari ini memiliki konotasi negatif, yang identik dengan tindakan kriminal.

Pemaknaan negatif tentang istilah "preman" itu sendiri tentu saja tidak terlepas dari perjalanan sejarahnya. Seperti umumnya sifat bahasa yang dinamis, sebuah makna kata pun juga dapat berubah seiring berjalannya waktu. Dilansir dari (Winarno, merdeka.com, 2013) istilah

preman yang saat ini digunakan ternyata berasal dari peninggalan Belanda, alias diambil dari bahasa Belanda. Secara terminologi preman berasal dari kata 'vrij' yang artinya bebas atau merdeka, dan 'man' yang artinya orang, sama dengan istilah dalam bahasa Inggris, free man, orang yang bebas atau merdeka.

Kata "preman" sudah digunakan sejak zaman kolonial atau penjajahan. Pada masa itu, orang-orang yang disebut "preman" adalah mereka yang memiliki reputasi sebagai pembela para buruh kebun atau kuli kontrak yang berasal dari Jawa, Tionghoa, dan India. Karena para buruh tersebut mendapat siksaan dari mandor kebun atas perintah dari tuan kebun (Taufiq, 2020)

Istilah “preman” selalu merujuk pada identitas seseorang, sementara aktivitas yang dijalankannya disebut sebagai “premanisme”. Premanisme itu sendiri merupakan sistem kerja yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencari nafkah dengan cara menekan, memeras dan memanipulasi orang lain atau pihak lain (Wordpress, 2017).

Istilah “premanisme” ini kemudian berkembang dan menjadi satu istilah umum yang digunakan hampir dalam bidang apapun. Penggunaannya bukan hanya dalam bidang organisasi, pekerjaan atau bisnis saja tetapi juga pada hal-hal yang bersifat sosial kemasyarakatan. Sikap premanisme secara tidak sadar sering digunakan seseorang dalam masalah pribadi seorang individu, baik itu masalah kecil atau besar, masalah pertemanan atau percintaan serta berbagai masalah lainnya. Tanpa disadari hal tersebut perlahan dianggap menjadi sebuah kebiasaan melakukan kebebasan berekspresi dengan cara yang buruk.

Kesan “premanisme” pada seseorang juga bisa dinilai dari gaya berbusana atau berpakaianya. Meskipun demikian, hal tersebut tidak menjamin bahwa individu yang bergaya pakaian preman adalah seseorang yang melakukan tindakan “premanisme”. Seseorang yang berbusana seperti preman memiliki berbagai faktor dan alasan tertentu, bisa dari kepribadian, kegemaran, hobby, lingkungan, subkultur dan lain sebagainya.

Busana adalah kebebasan dalam berekspresi, namun busana juga memiliki nilai dan norma-norma tersendiri dalam budayanya. Dikutip dari (Sihabuddin, 2020) yang menjelaskan bahwa,

“Busana telah dijadikan simbol dalam budaya dan subkultur, busana yang merupakan salah satu bentuk dari produk budaya dan subkultur sangat wajar dijadikan simbol sebagai identitasnya. Misalnya, kain Sari yang biasa digunakan oleh wanita-wanita India di berbagai acara. Dengan demikian Sari menjadi simbol budaya India. Begitu pula dengan Kimono yang tetap dilestarikan oleh Jepang sehingga menjadi simbol budaya Jepang” (Sihabuddin, Busana Sebagai Simbol, 2020).

Busana sebagai simbol budaya dan subkultur juga berlaku di dunia musik. Setiap genre musik memiliki simbol busana yang berbeda-beda, contohnya genre musik *rock*, penggemar genre musik ini memiliki identitas busana seperti, jaket kulit, kaos bergambar profil *band rock*, celana jeans robek, sepatu *boots*, serta berbagai aksesoris busana lainnya. Secara visual, gaya busana yang ditampilkan oleh para musisi atau penggemar musik *rock*

bisa dikatakan identik dengan gaya busana yang dipakai oleh sekelompok orang yang dilabeli sebagai “preman”.

Busana juga secara tidak langsung merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dapat mencerminkan kepribadian seseorang yang mengenakannya. Kepribadian seseorang diekspresikan ke dalam karakteristik-karakteristik dari busana tersebut, sedikitnya kita dapat mengerti pula kepribadian orang yang bersangkutan. Salah satu dari karakteristik yang dianggap penting untuk mengenali kepribadian seseorang adalah arah minat dan pandangan mengenai nilai-nilai dari busana yang dikenakan (Sihabuddin, *Busana Adalah Kepribadian*, 2020).

Perkembangan busana dari hari ke hari merupakan salah satu simbol kemajuan sebuah peradaban. Perkembangan busana tersebut merupakan hasil dari proses yang efektif pula dalam dunia *fashion*. Busana sebagai objek tentunya telah menjadi simbol bagi orang – orang yang melihat atau merasakannya. Hal ini karena busana memiliki simbol atau makna di setiap pikiran manusia sehingga terjadi proses komunikasi atau berekspresi. Selain itu, busana bisa menjadikan orang yang memakainya sebagai simbol karena pengaruh busana yang dipakainya. Hal ini karena busana memberi makna atau simbol di pikiran manusia sehingga terjadi proses komunikasi. Busana dengan berbagai jenisnya memiliki simbol yang berbeda di setiap pikiran manusia, tergantung suku, ras, agama, tingkat pendidikan, subkultur, dan status sosial. Simbol-simbol yang didapatkan dari busana tersebut tetap menjadi kesepakatan bersama antar peserta komunikasi (Sihabuddin, *Komunikasi Dibalik Busana*, 2020)

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menelaah makna dan nilai dari gaya berbusana preman. Untuk itu, penelitian ini akan mengambil film “Preman Pensiun” sebagai subjeknya. Untuk dapat memperoleh makna dan nilai tersebut, peneliti membatasi penelitian ini pada tiga tokoh sentral dari film tersebut. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan analisis dengan pendekatan metonimi dan metafora.

Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan dengan mengobservasi dan mewawancarai tiga *talent* yang menjadi tokoh sentral dalam film “Preman Pensiun”. Adapun tiga *talent* tersebut memang memiliki karakter-karakter dan ciri-ciri yang memenuhi kriteria sesuai dengan tema penelitian yang dipilih. Dengan demikian, diharapkan metode tersebut dapat membantu penelitian ini untuk menghasilkan simpulan yang menarik.

Preman Pensiun itu sendiri adalah sebuah film Indonesia bergenre laga komedi yang ditayangkan pertama kali pada 17 Januari 2019. Film ini merupakan bentuk adaptasi dari sebuah sinetron dengan judul serupa yang ditayangkan di stasiun televisi RCTI. Film ini disutradarai oleh *Aris Nugraha* yang juga berperan sebagai penulis skenario (Wikipedia, 2019).

Metodologi

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Selain itu, penelitian ini pun akan menggunakan semiotika dengan metonimi dan metafora sebagai bentuk pendekatannya. Dengan metode tersebut, diharapkan penelitian ini dapat melihat makna dan nilai yang terkandung di dalam subjek penelitian yang dipilih.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme (Sugiyono, 2013). Metode penelitian kualitatif ini digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan tri-anggulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian ini lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Hidayat, 2012).

Sistem analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah semiotika. Istilah Semiotika itu sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu, "Semeion", yang berarti "tanda". Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda (*sign*). Dalam pandangan Zoest, segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramat dapat disebut tanda dan tanda tidak terbatas pada benda (Zoest & Soekowati, 1993). Di dalam kehidupan sosial masyarakat terdapat kecenderungan untuk memandang pelbagai wacana sosial sebagai fenomena bahasa. Bahasa kemudian dijadikan sebagai model wacana sosial sehingga bisa dikatakan bila seluruh praktek sosial dapat dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya dapat juga dipandang sebagai tanda (Piliang, 2004).

Di dalam kajian semiotika, Yasraf Amir Piliang mengungkapkan bahwa di dalam kajian tersebut terdapat relasi antar tanda yang berbentuk metafora dan metonimi. Metafora itu sendiri tergolong dalam gaya bahasa kiasan. Gaya bahasa ini dibentuk berdasarkan perbandingan atau persamaan (Keraf, 2007). Sebagai bentuk perbandingan

langsung, metafora tidak mempergunakan kata: *seperti, bak, bagai, bagaikan*, dan sebagainya, sehingga pokok pertama langsung dihubungkan dengan pokok kedua. (Diti, 2015). Sementara Metonimi itu sendiri adalah suatu gaya Bahasa yang menggunakan sebuah kata untuk menyatakan suatu hal lainnya, seperti yang diungkapkan oleh (Pradopo, 1994) dalam Wantoro.

"Metonimi merupakan fungsi yang melibatkan penggunaan sebuah signified untuk menerangkan signified lainnya yang secara langsung berkaitan (directly related) atau diasosiasikan (closely associated) dengannya, dalam berbagai cara." (Wantoro, 2012).

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dan objek penelitian ini adalah beberapa *talent* pemain/pemeran dari Film "Preman Pensiun" yang memiliki karakteristik dan kehidupan yang nyata sesuai tema penelitian. Di antaranya yaitu:

- Andra Manihot berperan sebagai *Dikdik*
- Dedi Moch. Jamasari berperan sebagai *Gobang*
- Kristiano Purwo berperan sebagai *Bohim*

Jenis Sumber Data Penelitian

- **Data Primer**
Peneliti mendapatkan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari subjek/ sumber aslinya yang berupa wawancara.
- **Data Sekunder**
Sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum.

Pembahasan

Dalam film Preman Pensiun ini, terdapat beberapa tokoh yang memiliki kriteria untuk dianalisis di mana kriteria tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mendapatkan nilai dan makna dari pemakaian busana preman. Penelitian ini akan membatasi cakupannya pada batasan-batasan tertentu, tidak setiap detail busana pada tokoh preman akan dianalisis dalam penelitian ini oleh karena itu, penelitian ini hanya akan mengangkat beberapa atribut busana yang sudah menjadi ciri khas pada sosok preman.



Gambar 1.
Bohim sedang berjualan kaos di pasar

Sumber:
Layarkaca21 : Film Preman Pensiun, diakses pada 30 Juli 2021, pukul 23.53 WIB



Gambar 2.
Bohim sedang mencari pembeli

Sumber:
Layarkaca21: Film Preman Pensiun, diakses pada 30 Juli 2021, pukul 23.55 WIB)

A. Representasi Nilai

Gambar 1 memperlihatkan adegan Bohim yang sedang mencoba menjajakan kaos dagangannya kepada setiap orang yang sedang melewati kiosnya di pasar. Bohim terlihat mencolok dengan gaya busananya yang seperti preman. Ia mengenakan *rompi kulit* berwarna hitam, *kaos band metal* yang dikenakan sebagai *kaos dalam*, *jeans* berwarna hitam yang dipadupadankan dengan sepatu *boots* berwarna hitam yang ia pakai, beserta aksesoris yang Bohim kenakan seperti *bandana*, *anting*, *piercing*, *kalung*, *gelang* dan *tatto* yang melekat pada tubuhnya.

Peranan Bohim sangat mencolok dengan gaya busananya yang menjadi pusat perhatian karena memiliki kesan seorang preman pasar di wilayah tersebut. Hal ini ditambah dengan adanya *tatto* yang ia miliki di tubuhnya. Hal-hal tersebut membuat citra seorang *preman* menjadi semakin kuat melekat pada dirinya.

Tatto awalnya digunakan sebagai tanda pengenal bagi *tentara*, *pelaut*, dan para *penjahat*. Di Indonesia sendiri,

pada era kolonial, *tatto* difungsikan sebagai tanda yang diberikan kepada seseorang yang dianggap sebagai penjahat. Proses *tatto* itu sendiri dilakukan dengan cara memberikan *cap* di bagian tubuh yang terlihat dengan besi panas yang dimodifikasi dengan beragam bentuk. Pada era perang dunia, *tatto* menjadi tanda pengenal bagi tentara dan pelaut. Hal ini cukup berbeda dengan fungsi *tatto* di masa kini, di mana *tatto* sudah dianggap sebagai salah satu bentuk seni yang menggunakan media tubuh. *Tatto* itu sendiri di Indonesia masih dipandang sebagai hal yang tabu. Hal ini salah satunya disebabkan karena adanya unsur *agama* dan norma-norma adat serta budaya. Selain itu, fungsi dan sejarah tentang *tatto* yang sebelumnya digunakan sebagai simbol bagi *penjahat* masih menjadi stereotype di tengah masyarakat Indonesia (corARTcoret, 2013).

Aksesoris lain yang menonjol pada busana Bohim adalah penggunaan *piercing* pada kedua telinganya. Bentuk aksesoris atau anting yang digunakan oleh Bohim cukup besar dan menonjol. Hal ini juga terlihat pada cincin

Gambar 3.
Dikdik sedang berjalan disamping jalan raya

Sumber:
Layarkaca21: Film Preman Pensiun, diakses pada 30 Juli 2021, pukul 00.30 WIB)



Gambar 4.
Gobang sedang memikirkan rencana

Sumber:
Layarkaca21 : Film Preman Pensiun, diakses pada 31 Juli 2021, pukul 01.07 WIB

tengkorak – *Skull Ring* yang dikenakan di jari-jarinya. Hampir semua dimensi dari aksesoris yang digunakan oleh Bohim ini melebihi ukuran normal yang biasanya digunakan oleh orang-orang pada umumnya.

Gambar 2 menunjukkan Bohim sedang memakai cincin tengkorak pada beberapa jarinya. Aksesoris tersebut menambah kesan arogan yang semakin kuat pada penampilan Bohim terutama cincin-cincin tengkorak yang sudah menjadi ciri khasnya. Serta pemakaian bandana yang mencolok seakan-akan telah menjadi citra bahwa ia adalah seorang preman.

Citra dalam bandana pun mempunyai sejarah, di mana citra bandana sebagai suatu hal yang negatif terjadi di era 90-an. Hal ini terjadi ketika beberapa geng kriminal dari California mengadopsi salah satu warna bandana tertentu untuk menandakan geng dan anggota geng tersebut. *The Bloods, the Crips, the Norteños*, dan *the Sureños* adalah beberapa geng yang menggunakan bandana sebagai penandanya (Wadezig!, 2015). Berdasarkan

sejarah dari Bandana tersebut, maka dapat dilihat bahwa penggunaan bandana pada tokoh Bohim bisa dikaitkan dengan budaya geng dalam sejarah tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kesan kultur geng preman tersebut masih melekat pada aksesoris bandana yang Bohim gunakan sebagai ciri khasnya.

Gambar 3 memperlihatkan tokoh bernama Dikdik, dalam film ini Dikdik berperan sebagai anak buah Kang Mus yang merupakan salah satu tokoh sentral pada film "Preman Pensiun". Pada *scene* ini Dikdik terlihat sedang mencoba merogoh ponsel dari saku *Jaket Kulit* berwarna hitam yang ia kenakan. Dia berada di samping jalan taman kota di mana dalam cerita tersebut, taman itu adalah wilayah Dikdik untuk melakukan aktivitasnya sebagai preman. Sosok Dikdik pada *scene* ini tidak terlihat terlalu menonjol dari sisi busana. Tokoh ini cenderung menggunakan busana yang bergaya kasual. Meskipun demikian, jaket kulit yang dikenakan oleh tokoh ini dapat membangun kesan 'sosok preman' pada dirinya.

Jaket kulit itu sendiri seringkali dianggap lumrah sebagai salah satu busana yang identik dengan kalangan preman di dunia nyata. Kesan yang ditampilkan busana ini bisa beragam, tetapi umumnya kesan yang terbangun adalah "serius" dan "misterius". Kesan "preman" pada sosok Dikdik juga dapat diperkuat dari aksesoris rantai yang digantungkan di samping saku celananya. Penggunaan rantai ini umumnya dilakukan oleh kelompok *Punk* dan para musisi di genre *rock*, sehingga ada kesan "maskulin", "berontak" dan "liar" ketika seseorang menggunakan rantai tersebut sebagai salah satu aksesoris busananya.

Gambar 4 menampilkan tokoh Gobang yang memiliki peran yang tak jauh berbeda dengan Dikdik dan Bohim. *Scene* ini memperlihatkan tokoh Gobang sedang memikirkan sebuah rencana bersama rekan-rekan preman. Dari *scene* ini dapat terlihat bahwa tokoh Gobang menghiasi jari-jarinya dengan cincin tengkorak (*Skull Ring*) dan cincin *Batu Akik*. Pemakaian cincin tersebut memberikan kesan "maskulin" yang khas pada sosok Gobang dalam berperan sebagai preman.

Penggunaan cincin tengkorak dan batu akik pada dasarnya adalah sebuah hal lumrah yang dilakukan oleh kalangan preman. Aksesoris cincin tengkorak ini juga dapat ditelusuri sebagai bagian dari kelompok masyarakat yang tidak menyukai keteraturan dan cenderung mencintai kebebasan. Hal ini dapat ditemui pada kelompok musisi bergenre *rock* atau genre *metal* hingga pada kelompok pengendara motor-motor besar, sehingga cincin tengkorak ini akan membangun suatu kesan yang "maskulin", "berani", "kuat" dan "berontak". Aksesoris cincin batu akik memiliki sedikit perbedaan dengan cincin tengkorak. Aksesoris ini memiliki sentuhan lokal. Umumnya cincin batu akik identik dengan hal-hal yang mistis dan supernatural. Mayoritas pengguna cincin ini pun ada di kelompok masyarakat yang percaya terhadap hal-hal tersebut. Meskipun demikian, kesan-kesan "maskulin" dan "misterius" tetap muncul secara kuat pada seseorang yang mempergunakan cincin ini sebagai aksesorisnya.

Pembahasan atribut khas yang dikenakan oleh para tokoh di atas memberikan persepsi yang menentukan karakter preman pada film *Preman Pensiun*, sehingga para tokoh-tokoh tersebut adalah metonimi dari seorang preman yang dinilai dari sebuah persepsi melalui gaya busana mereka. Persepsi seorang preman pada film tersebut bisa ditentukan melalui atribut khas yang sudah umum dikenakan oleh preman di dunia nyata, sehingga kesan dan citra preman terbentuk dari atribut khas yang sudah

menjadi ciri-ciri identitas seorang preman pada tokoh-tokoh film *Preman Pensiun*.

B. Representasi Makna

Pada analisis metafora ini, beberapa detail atribut yang dijadikan sebagai gaya busana oleh para tokoh preman akan menjadi bahasan inti untuk menggali nilai dan makna dari pemakaian benda tersebut. Sebelum merujuk pada nilai-nilai yang terkandung pada gaya busana preman, alangkah baiknya kita mengetahui terlebih dahulu sedikitnya tentang kehidupan preman.

Preman dikenal dengan kehidupannya yang arogan, bebas, dan cenderung memanfaatkan kekuasaan atau kekuatan yang dimilikinya untuk mencapai tujuannya. Kesan "kriminal" sangat identik dengan sosok preman dan sudah menjadi hal yang lumrah di tengah pandangan masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari hal-hal yang bersifat sehari-hari, misalnya preman yang bisa ditemui berbagai pasar tradisional, di jalanan maupun di terminal. Hal-hal itu juga dapat ditemui di film "*Preman Pensiun*". Di film tersebut, salah satu tindakan premanisme yang mereka lakukan adalah melakukan pungli terhadap para pedagang-pedagang kecil dengan asumsi menagih uang keamanan pada wilayah yang mereka kuasai.

Sesuai dengan sejarahnya "preman '*vrijman*' dalam bahasa inggris '*free man*' yang berarti '*orang bebas*' atau '*orang yang merdeka*' (Winarno, merdeka.com, 2013). Maka dapat diasumsikan bahwa preman mempunyai kehidupan yang bebas dan tidak suka diatur. Begitupun dengan cara mereka berbusana, gaya busana mereka seakan-akan bertentangan dengan nilai kerapihan dan nilai-nilai formal orang-orang berbusana pada umumnya.

Nilai dan makna yang bersifat pemberontakan serta demonstratif dalam busana preman bisa dikaji melalui sejarah dari beberapa detail busana yang dikenakan oleh para tokoh preman. Contohnya seperti jaket kulit hitam yang identik dipakai oleh salah satu tokoh *Preman Pensiun* seperti Dikdik. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 5 yang menunjukkan bahwa Dikdik sedang memakai jaket kulit hitamnya.

Penggunaan jaket kulit sebagai pilihan busana pria pun sebenarnya mengalami perkembangan. Pada dekade tahun 50-an, seorang pria yang terhormat tidak akan memilih jaket kulit sebagai pilihan busananya. Hal ini dikarenakan pada masa itu, jaket kulit sangat identik dengan dunia kriminal. Jaket kulit dipandang sebagai busana yang kerap digunakan oleh orang-orang yang dilabeli sebagai pembunuh, pemerkosa, perampok,



Gambar 5.
Dikdik sedang melihat pesan dari ponselnya

Sumber:
Layarkaca21: Film Preman Pensiun, diakses pada 31 Juli 2021, pukul 01.08 WIB)



Gambar 6.
Bohim sedang membujuk orang-orang untuk membeli kaosnya

Sumber:
Layarkaca21 : Film Preman Pensiun, diakses pada 30 Juli 2021, pukul 23.55 WIB

gangster dan lain sebagainya. Selain itu, pada dua dekade sebelumnya, tepatnya pada tahun 1930-an, busana ini juga lekat dengan citra masyarakat kelas bawah. Jaket kulit pada masa itu lebih banyak digunakan oleh kuli pelabuhan, sopir truk, dan buruh bangunan. Begitu buruknya citra tentang busana itu sampai jaringan televisi ABC melarang kostum jaket kulit hitam dipakai dalam film *seri komedi* untuk anak-anak *Happy Days* pada 1973, tetapi, ironisnya, di masa ketika jaket kulit hitam menjadi busana identik khas *penjahat*, di sisi lain, banyak polisi mengenakan busana yang sama (Ciptowiyono, 2013).

Berdasarkan pemaparan tentang perkembangan sejarah jaket kulit di atas, dapat ditarik asumsi bahwa ada kesan “kekerasan” dan “maskulinitas” yang muncul ketika seseorang menggunakan jaket kulit sebagai pilihan busananya. Hal ini bisa dikaitkan juga dengan citra “kriminal” dari seorang preman. Dengan demikian, maka tak heran jika kemudian jaket kulit ini dijadikan sebagai salah satu busana pembentuk identitas sosok preman dalam film “Preman Pensiun”.

Objek lain yang juga digunakan sebagai pembentuk identitas sosok “preman” dalam film ini adalah *Skull Ring* atau cincin tengkorak. Hal ini ditampilkan oleh Gambar 6. Aksesoris ini memiliki impresi khas yang sangat kuat, sehingga banyak orang mengenakan aksesoris ini untuk mendapatkan kesan tertentu, seperti yang diungkapkan oleh (Wendy, 2016) bahwa, “*Cincin Tengkorak adalah Simbolisme Kematian*”. Makna atau arti dari “tengkorak” yang paling umum adalah “kematian”. Tengkorak lebih dikenali secara visual sebagai simbol dari manusia itu sendiri jika dibandingkan dengan tulang-tulang lainnya.

Tengkorak bisa berfungsi sebagai pengingat kematian, hal itu membawa pesan penting, karena waktu hidup manusia itu singkat, maka manusia harus memanfaatkannya sebaik mungkin. Inilah sebabnya mengapa cincin tengkorak sering menjadi simbol populer untuk manusia bebas seperti pengendara sepeda motor, preman atau rocker. Mereka adalah orang-orang yang tahu bahwa hidup ini singkat. Tidak peduli seberapa kaya atau miskin, seberapa

baik atau buruk, setiap orang akan mati suatu hari nanti. Oleh karena itu, hal tersebut membuat aksesoris cincin tengkorak menjadi simbol yang sangat kuat dalam hal “kekerasan”, “maskulinitas” dan “kegelapan” yang identik dengan “kematian”. Keseluruhan kesan-kesan tersebut kiranya bisa mengerucut pada nilai-nilai “premanisme”.

Cincin tengkorak tidak selalu memiliki nilai yang negatif. Di dalam dunia preman, cincin tengkorak bukan hanya berfungsi sebagai pengingat kematian, tetapi juga sebagai simbol kesetaraan. Secara tidak langsung cincin tengkorak mengingatkan bahwa semua orang memiliki nasib yang sama dan ujung kehidupan yang sama, yaitu kematian, sehingga simbol tengkorak bisa memiliki nilai lain, yaitu membuat semua orang tanpa peduli status apapun, baik itu sosial, ekonomi dan yang lainnya, pada akhirnya akan sama-sama menghadapi kematian. Pembahasan selanjutnya akan berfokus pada *tatto* yang terlihat mencolok pada kedua tangan Bohim. Hal ini bisa dilihat pada gambar 7 :

Jika diperhatikan pada gambar 7, *tatto* yang melekat pada tangan Bohim sudah menjadi ciri khas sebagai identitas Bohim yang berperan menjadi seorang preman dalam film tersebut. Bagaimana tidak, *tatto* sudah menjadi budaya dalam dunia preman. *Tatto* yang memberikan citra kriminalitas sebenarnya mempunyai alasan dan maksud tertentu untuk dimiliki para preman di dalam dunia nyata.

Penggunaan *tatto* pada masa kini sudah menjadi seni dalam berekspresi, begitupun dengan para tokoh preman yang mempunyai alasan tertentu untuk memiliki *tatto* pada tubuhnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemeran tokoh Bohim, narasumber tersebut

mengungkapkan bahwa *tatto* yang ia miliki adalah sebagai pengingat tentang cerita kehidupannya. (Rosadi, 2021)

Tatto memang memunculkan kesan kriminal bagi orang yang memilikinya, meskipun demikian, *tatto* juga sangat lumrah ketika dianggap sebagai bentuk media ekspresi para penggunanya. Preman sangat mengutamakan kebebasan dalam menjalani kehidupannya, oleh karena itu, pemakaian *tatto* pada akhirnya menjadi hal identik dalam konteks gaya berbusana preman. Dengan demikian, dalam film ini pun bisa disimpulkan bahwa pemakaian *tatto* pada tokoh Bohim sudah menjadi simbol sekaligus media dalam mengekspresikan kebebasan bagi kehidupan seorang preman.

Gambar 8 memperlihatkan tokoh Gobang yang memakai cincin batu akik pada beberapa jarinya. Pemakaian cincin batu akik seperti yang dilakukan oleh Gobang adalah hal yang sangat umum dilakukan oleh para preman di Indonesia. Para preman di Indonesia percaya bahwa batu akik memiliki khasiat magis yang bisa melindungi dirinya pada saat bertarung ataupun dalam keadaan bahaya.

Ketua Komunitas Batu Akik Mulia Sumatera Barat (Sumbar), *Attila Majidi* mengatakan “*Berdasarkan keilmuan batu memiliki khasiatnya sendiri. Hanya saja beberapa pengguna batu akik menghubungkan khasiat itu dengan hal mistis, dikarenakan tidak tahu penjelasannya secara ilmiah.*”. Salah satu yang dicontohkannya adalah jenis *Moss Agate (Suliki)*. Di mana batu itu memiliki kandungan mineral yang berpengaruh terhadap tubuh manusia.

“*Moss Agate adalah akik mengandung mineral yang menyerupai lumut. Mineralnya itu berpengaruh terhadap tubuh manusia,*” jelasnya (Indrawan, 2015).



Gambar 7.
Bohim sedang menyimak obrolan

Sumber:
Layarkaca21 : Film Preman Pensiun, diakses pada 31 Juli 2021, pukul 00.08 WIB



Gambar 8.
Gobang memegang uang hasil setoran

Sumber:
Layarkaca21 : Film Preman Pensiun, diakses pada 31 Juli 2021, pukul 00.23 WIB

Sumber tersebut juga menambahkan bahwa warna batu juga akan mempengaruhi perasaan pemakainya, dan hal ini sejalan dengan teori warna di mana pada teori ini dipercaya bahwa masing-masing warna mempunyai kesannya tersendiri. Di samping itu, para pemakai cincin batu akik juga mempercayai tentang beberapa khasiat tertentu. Pandangan ini pada dasarnya tidak sepenuhnya salah, namun kesalahan umumnya terjadi karena banyak orang membawa hal tersebut ke ranah mistis. (Indrawan, 2015)

Terkait dengan kepercayaan masyarakat Indonesia yang sangat tinggi pada hal yang berbau mistis, hal tersebut justru dijadikan sebagai sugesti untuk dijadikan modal kekuatan dalam melakukan tindakan premanisme oleh para preman. Hal ini dilakukan untuk memberikan rasa takut kepada lawannya. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik asumsi bahwa mitos kekuatan magis cincin batu akik itu dipergunakan sebagai semacam jimat dan simbol kekuatan oleh para preman. Hal tersebut tentu saja banyak digunakan sebagai faktor pendukung bagi para preman untuk melakukan berbagai tindakan premanisme.

Berdasarkan pembahasan di atas, nilai dan makna yang muncul dari atribut khas para tokoh preman dalam film "Preman Pensiun" ini dapat dikatakan mengandung nilai tentang kehidupan preman yang penuh dengan kekerasan dan kekuatan. Apa yang ditampilkan oleh mereka di dalam film, kurang lebih tidak begitu berbeda dengan apa yang terjadi di kehidupan nyata para preman. Secara visual gaya busana khas para tokoh preman ini menjadi sebuah metafora yang menyampaikan

tentang kebebasan dan kesetaraan sosial yang mereka anut dalam dunia kehidupan preman yang sesungguhnya.

Simpulan

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap tiga tokoh preman dalam film "Preman Pensiun" didapat sebuah pemahaman bahwa "preman" adalah golongan masyarakat yang menjalani hidupnya dengan cara yang bebas dalam bertindak dan berekspresi. Salah satu bukti dari hal tersebut adalah dengan menggunakan gaya busana sebagai bentuk ungkapan kepribadian dan identitas dirinya.

"Preman" jalanan atau terminal pada umumnya memiliki citra kriminal dari bagaimana mereka menjalani kehidupannya yang keras dan penuh pemberontakan. Hal ini tercermin dalam tindakan premanisme yang mereka lakukan. Premanisme dan aspek preman dalam film ini juga terlihat dari gaya busana yang tampak brutal dan terkesan arogan. Secara langsung, gaya berbusana inilah yang kemudian menjadi penanda identitas dari tokoh-tokoh preman di dalam film "Preman Pensiun".

Berdasarkan hasil penelaahan tersebut didapat kesimpulan bahwa atribut khas yang mereka kenakan ternyata memiliki makna dan nilai moral tentang kebebasan dan kesetaraan sosial. Makna dan nilai inilah yang kemudian mereka anut untuk dijadikan sebagai simbol kemerdekaan tentang cara hidup dalam kehidupan mereka.

Daftar Pustaka

- 2013, 01 30). Retrieved from corARTcoret: <https://corartcoret.wordpress.com/2013/01/30/perkembangan-tattoo/>
- (2015, 01 07). Retrieved from Wadezig!: <https://www.wadezig.com/asal-mula-bandana/>
- (2017). Retrieved from Wordpress: <https://lasealwin.wordpress.com/2017/10/05/faktor-penyebab-premanisme-anak-punk-gengster-kartel/>
- (2019, 01 13). Retrieved from Wikipedia: [https://id.wikipedia.org/wiki/Preman_Pensiun_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Preman_Pensiun_(film))
- Ciptowiyono, I. (2013, 05 06). Retrieved from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/isharyanto/552fcd0e6ea8348a408b45bc/jaket-kulit-hitam-awalnya-dianggap-pakaian-penjahat>
- Diti, L. (2015). Gaya Bahasa Simile, Metafora dan Metonimia Dalam Lirik-lirik Lagu JKT 48. *SANATA DHARMA*.
- Gaya Bahasa Simile, Metafora dan Metonimia Dalam Lirik-lirik Lagu JKT 48. (2015). *SANATA DHARMA*.
- Hidayat, A. (2012). Retrieved from Statistikian: <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html>
- Indrawan, A. (2015, 04 07). Kajian Ilmiah Tentang Khasiat Batu Akik.
- Keraf, G. (2007). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nugroho, B. E. (2020, 08 03). Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/sains/read/2020/08/03/193200623/apa-yang-membuat-seseorang-menjadi-preman?page=1>
- Piliang, Y. A. (2004). Semiotika Teks: Sebuah Pendekatan Analisis Teks. *Mediator*, 189-198.
- Rosadi, D. (2021, 10 19). Retrieved from merdeka.com: https://m.merdeka.com/artis/jangan-ditiru-bahaya-atraksi-pakai-golok-pemeran-preman-pensiun-bohim-bikin-ngerih.html?site=merdeka&utm_source=Digital+Marketing&utm_medium=Partnership&utm_campaign=Line
- Sihabuddin. (2020). In *Komunikasi Dibalik Busana*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sihabuddin. (2020). Busana Adalah Kepribadian. In *Komunikasi Dibalik Busana*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sihabuddin. (2020). Busana Sebagai Simbol. In *Komunikasi Dibalik Busana*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono, P. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taufiq, A. (2020, 03 10). *Humaniora*. Retrieved from Good News From Indonesia: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/03/10/asal-usul-kata-preman-yang-dulunya-memiliki-makna-positif>
- Wantoro. (2012). Seri Poster Iklan "Petits Gâteaux" (Analisa Relasi Antar Tanda: Metafora-Metonim). *Jurnal Visualita*, 1-11.
- Wendy. (2016). Retrieved from Marlary: <https://marlaryjewelry.com/what-does-a-skull-ring-symbolize.html>
- Winarno, H. (2013, 04 10). Retrieved from merdeka.com: <https://www.merdeka.com/jakarta/asal-usul-preman-di-indonesia.html>
- Winarno, H. (2013, 04 10). Retrieved from merdeka.com: <https://www.merdeka.com/jakarta/asal-usul-preman-di-indonesia.html>
- Zoest, A., & Soekowati, A. (1993). *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.

Biografi Penulis

Isye Agustina, akrab dikenal dengan nama Isye Disastra, Disastra adalah marga dari keluarga ayah saya. Lahir pada tanggal 10 Agustus tahun 1995 di kota Bandung. Saya adalah anak kedua dari enam bersaudara. Saya ini berkuliah di Ars University, Fakultas Desain Komunikasi Visual. Media yang sering digunakan adalah aplikasi *editing digital* dengan membuat berbagai kolase digital dan *digital imaging*.

Budaya Perempuan dalam Kriya Tekstil Rumahan Melintas Waktu

Lusiana Limono
lusianalimono@gmail.com
Institut Kesenian Jakarta

ABSTRAK: Penelitian ini adalah sebuah eksplorasi budaya kain sebagai karya kriya tekstil yang dihidupi oleh perempuan Indonesia. Kain menjadi bentuk ekspresi yang mempunyai nilai, fungsi, dan peran yang penting dan kompleks. Namun apakah hal-hal tersebut masih berlanjut pada komunitas urban di masa kini? Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui kualitas tak teraga dari kriya kain pada masyarakat urban di masa pandemi, ketika ruang sosial menjadi terbatas. Penelitian dilakukan pada komunitas perca *Malang Patchwork & Quilts (MaPaQuilts)* di Kota Malang. Metode penulisan ini adalah metode penelitian seni berbasis praktik bersama yang dilakukan bersama anggota komunitas di rumah masing-masing. Hasil penelitian ini adalah budaya kain berlanjut karena mengandung kualitas hidup.

Kata kunci: budaya; kain; kualitas hidup; kriya tekstil; perempuan; rumahan

ABSTRACT: This research is an exploration of cloth culture as a work of textile crafts that are lived by Indonesian women. Kain becomes a form of expression that has important and complex values, functions, and roles. But do these things continue in today's urban communities? The purpose of this writing is to find out the intangible quality of fabric crafts in urban communities during the pandemic, when social space becomes limited. Research was conducted on the *Malang Patchwork & Quilts (MaPaQuilts)* community in Malang City. This writing method is a practice-based art research method, conducted with community members in their respective homes. The result of this study is that cloth culture continues because it contains quality of life.

Keywords: cloth; culture; quality of life; home; textile craft; woman

Pendahuluan

Seni kain merupakan artefak budaya yang tampak jelas dan menarik untuk dicermati. Beragam material, teknik, dan pewarnaan membentang dari kain untuk ritual hingga kain untuk dipakai sehari-hari (Gittinger, 1979, hlm.13). Latar belakang penelitian ini adalah praktik kriya tekstil rumahan yang menghasilkan kain sebagai medium ekspresi perempuan. Topik pembahasan terkait kualitas tak teraga yang terkandung dalam kriya kain sebagai medium ekspresi perempuan urban.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberlanjutan budaya kain melalui praktik kriya tekstil rumahan yang dilakukan oleh komunitas urban di masa kini, terutama di masa pandemi.

Selain sebagai penutup tubuh atau pakaian, kain sebagai artefak budaya juga berperan dalam berbagai

dimensi kehidupan. Kain terkait dengan aspek sosial, ekonomi, hingga religi. Melalui kriya kain seperti batik, kain tenun hingga sulaman dapat ditelusuri identitas suatu masyarakat, sejarah, kondisi sosial, selera, sistem pengetahuan hingga spiritualitas suatu masyarakat. Dengan demikian maka kain bisa dijadikan dokumen budaya, dokumen sejarah sekaligus karya estetis.

Di masa lalu, kain merupakan hasil karya tangan, yang kemudian dikenal dengan istilah kriya Kriya tekstil dalam wujud kain umumnya dikerjakan oleh perempuan di ruang domestik. Oleh karenanya kriya kain merupakan salah satu dari kriya rumahan yang praktiknya didominasi perempuan. Tulisan ini merupakan penelusuran terhadap budaya kain di komunitas perca di Kota Malang. Menelusuri hubungan antara kriya tekstil dan perempuan yang menghasilkan karya estetis berupa kain. Studi kasus terhadap komunitas perca di Kota Malang dilakukan

untuk mencari tahu korelasi pengetahuan masa lalu dalam konteks kekinian, terutama di masa pandemi.

Metodologi

Merujuk pada penelitian yang dilakukan Mattiebelle Gittinger terhadap makna simbolis pada kain dan tradisi di Indonesia di masa lalu, penelitian ini berusaha melihat keberlanjutannya di masa kini. Berkaitan dengan peran kain dalam kehidupan masa kini, penelitian ini menelusuri kualitas kriya tekstil rumahan pada kehidupan perempuan. Penelitian berfokus pada komunitas perca MaPaQuilts di Kota Malang pada tahun 2021 melalui proyek berkarya bersama dalam menyikapi pandemi sebagai pengalaman kolektif.

Metode penelitian kualitatif didahului dengan diskusi informal melalui perbincangan grup *Whatsapp*. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui tautan *Google Form* kepada beberapa grup pekriya dan teman sekolah. Pertanyaan terkait kegiatan kriya yang dilakukan di rumah berupa pertanyaan tertutup berupa pilihan dan pertanyaan terbuka. Pertanyaan terbuka memungkinkan jawaban yang lebih luas dan mendalam. Data yang diperoleh menjadi pijakan untuk memulai proyek berkarya bersama komunitas perca MaPaQuilts.

Studi kasus dengan pendekatan berperspektif gender melalui proyek berkarya bersama perempuan pekriya. Hal ini merupakan upaya untuk mengetahui kualitas dari kegiatan kriya tekstil rumahan tersebut. Proses berkarya didahului dengan rapat daring untuk memperoleh kesepakatan bersama. Merujuk pada penelitian berperspektif feminis yang dikemukakan Shulamit Reinharz ini penting dilakukan mengingat bahwa dalam karya kolektif, semua partisipan adalah subjek yang setara. (Reinharz, 2005, hlm.22)

Pembahasan

Awal tahun 2020, pandemi melanda seluruh dunia, tak terkecuali Indonesia. Pada saat berita pertama tentang Covid-19, di Kota Malang sedang berlangsung pameran Parade Perca 2 yang digagas oleh komunitas perca MaPaQuilts (Malang Patchwork and Quilts). Kemunculan wabah di Wuhan, Cina pada saat itu dirasa masih terlampaui jauh untuk sampai ke Indonesia, termasuk Kota Malang.

Beberapa minggu setelah pameran usai, wabah tersebut sampai juga ke Kota Malang. Pameran Parade Perca 2 menjadi pertemuan terakhir komunitas perca MaPaQuilts. Pemerintah memberlakukan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Pertemuan rutin luring¹ untuk berkumpul, berbagi, dan berkarya bersama terhenti. Tahun sudah berganti, tetapi pandemi belum juga usai. Bahkan, menyusul gelombang kedua ditandai dengan varian delta yang lebih berbahaya dan mematikan. Pemerintah memberlakukan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) dari level 1 hingga status Darurat. Suara ambulans tak henti terdengar dari rumah pagi hingga malam. Media sosial dipenuhi berita duka. Hal ini tentu saja menimbulkan kesedihan mendalam, bahkan ada pula yang mengalami masalah kesehatan mental. Segala rupa emosi bercampur aduk. Timbul pertanyaan mengenai apa yang bisa diperbuat bersama. Apakah kain bisa menjadi kanal untuk merekam memori, merawat ingatan di masa pandemi ketika banyak orang terkurung di rumah dan membatasi ruang sosialnya?

Secara kultur, aktivitas menenun, membatik, menyulam dan kegiatan produksi terkait kriya kain merupakan kegiatan yang identik dengan gender perempuan, meskipun di masa kini juga banyak lelaki penenun dan lelaki pembatik. Hal ini diperkuat dengan ditemukannya tulang belulang perempuan yang dikubur bersama alat pemukul kulit kayu dan alat tenun di berbagai ekskavasi yang dilakukan di Asia Tenggara. (Andaya, 2021, hlm. 47)

Atas dasar itu, perlu dipertanyakan apakah kriya rumahan masih relevan sebagai medium ekspresi di masa pandemi? Sebelum mulai meneliti, penulis melakukan diskusi dengan beberapa teman melalui *Whatsapp*. Kemudian disusul dengan kuesioner yang disebar kepada komunitas perca MaPaQuilts dan beberapa rekan pekriya tekstil. Yang dimaksud pekriya tekstil adalah perempuan yang menggunakan jarum, benang, dan kain sebagai medium berkarya. Kenapa perempuan? Karena kegiatan tersebut memang identik dan didominasi oleh perempuan.

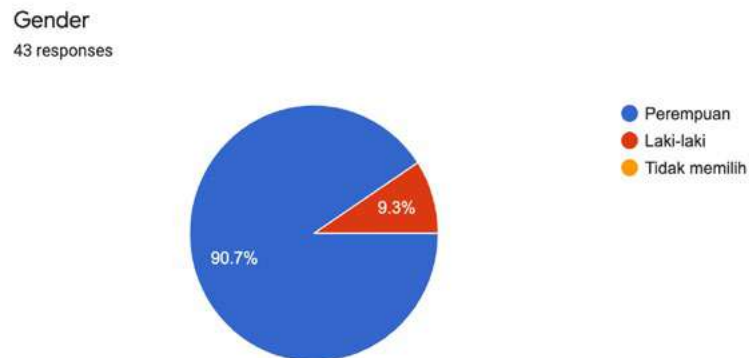
Perempuan dalam Kriya Rumahan

Pandemi membuat hubungan tatap muka menjadi terbatas. Hubungan sosial langsung beralih ke dunia yang dikendalikan oleh teknologi digital. Oleh karenanya, penyebaran kuesioner dilakukan melalui *Google Form*

¹ Luar jaringan

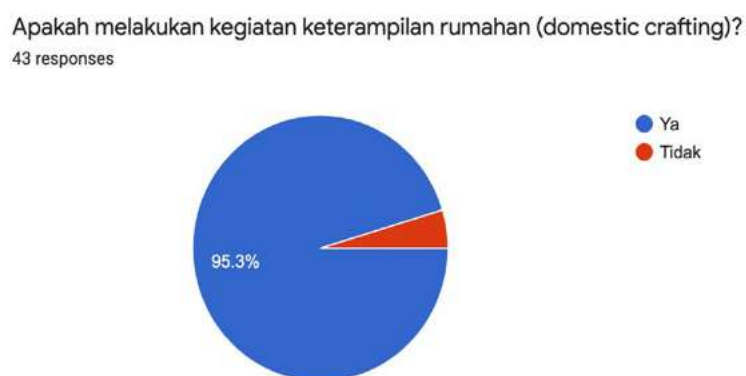
Gambar 1.
Pelaku kriya rumahan berdasar gender

Sumber:
kuesioner yang dilakukan penulis dari Juni hingga Juli 2021



Gambar 2.
Kegiatan kriya rumahan

Sumber:
kuesioner yang dilakukan penulis dari Juni hingga Juli 2021



Gambar 3.
Dominasi jenis kegiatan kriya yang dilakukan

Sumber:
kuesioner yang dilakukan penulis dari Juni hingga Juli 2021



yang dibagikan melalui grup *Whatsapp*. Penulis sadar bahwa istilah kriya rumahan merupakan istilah yang asing bagi banyak orang, tak terkecuali perempuan pelaku kriya itu sendiri. Dalam kuesioner yang dibagikan, dijelaskan kegiatan apa saja yang tergolong kriya rumahan. Kegiatan seperti memasak dan berkebun dimasukkan pada bagian awal untuk kemudian lebih terfokus pada kriya tekstil di antaranya merajut, menenun, menyulam, dan membuat.

Responden yang memberikan tanggapan sebanyak 43 orang. 97% responden adalah perempuan, 93% berusia di atas 36 tahun, dan hampir 70% pendidikan sarjana. Profesi responden sangat beragam, mulai dari ibu rumah tangga, konsultan, guru, dosen, wiraswasta, hingga

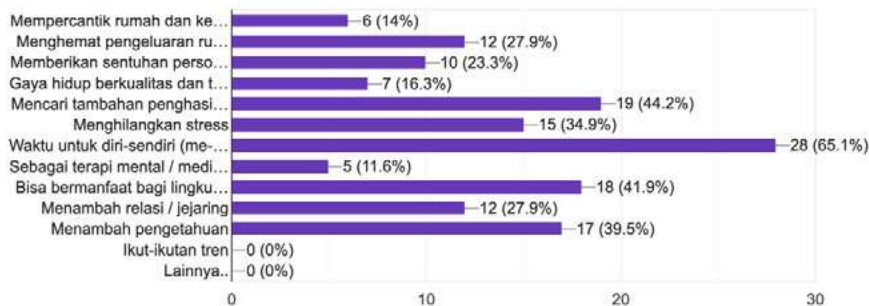
pensiunan BUMN. Data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan kriya rumahan didominasi perempuan dewasa dengan latar belakang pendidikan yang cukup bagus dan profesi yang beragam.

Pertanyaan umum terkait gender, latar belakang pendidikan dan profesi dilanjutkan pertanyaan terkait kriya rumahan. Pada gambar 02 menunjukkan bahwa sebanyak 95,3% responden menyatakan melakukan praktik kriya rumahan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa praktik kriya rumahan masih dilakukan oleh komunitas urban.

Gambar 03 menunjukkan bahwa 64,3% responden melakukan kegiatan menjahit dan mengolah perca. Data

Apakah alasan yang mendasari jika kegiatan tersebut masih dilakukan hingga saat ini? Pilih 3 alasan yang paling utama.

43 responses



Gambar 4.

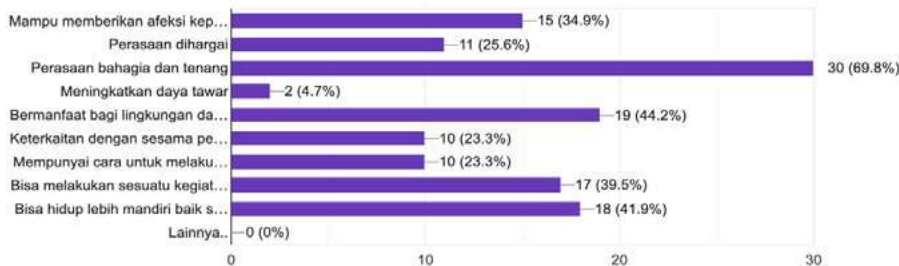
Alasan utama melakukan kegiatan kriya rumahan

Sumber:

kuesioner yang dilakukan penulis dari Juni hingga Juli 2021

Apa yang dirasakan sebagai manfaat dari melakukan kegiatan keterampilan rumahan (domestic crafting) tersebut?

43 responses



Gambar 5.

Manfaat kegiatan kriya rumahan

Sumber:

kuesioner yang dilakukan penulis dari Juni hingga Juli 2021

ini menunjukkan bahwa praktik kriya tekstil rumahan masih mendominasi praktik kriya rumahan. Alasan utama yang membuat para responden melakukan kegiatan kriya rumahan terutama adalah: waktu untuk diri sendiri sebanyak 65,1%, disusul peluang untuk memperoleh penghasilan tambahan sebanyak 44,2%, dan manfaat bagi lingkungan sebanyak 41,9%. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

Data di atas menunjukkan bahwa alasan utama perempuan melakukan praktik kriya rumahan adalah waktu untuk menyenangkan diri sendiri. Kegiatan yang oleh sebagian orang terlihat sebagai kegiatan untuk menertibkan perempuan di rumah, justru bagi pelaku kriya merupakan kegiatan untuk menyenangkan diri sendiri. (Hackney, 2013) Artinya kegiatan kriya rumahan memberikan kebebasan, bukan paksaan ataupun cara mengurung perempuan di rumah.

Alasan penting berikutnya terkait kemandirian ekonomi dan kemampuan untuk memenuhi kebutuhan sendiri. Hal ini terkait dengan nilai jual hasil kriya rumahan. Nilai ekonomi secara tidak langsung akan meningkatkan

posisi tawar perempuan. Dengan posisi tawar tersebut, maka perempuan akan memperoleh kesetaraan. Hal ini pula yang digunakan Rohana Kudus melalui Kerajinan Amai Setia yang didirikannya di Koto Gadang tahun 1912 (Agustiningsih, 2019). Rohana Kudus mengajarkan perempuan untuk memperoleh kesetaraan melalui kemandirian ekonomi. Kemandirian ekonomi tersebut diperoleh dengan meningkatkan kemampuan perempuan melalui kerajinan tangan. Alasan berikutnya adalah manfaat bagi lingkungan dan sesama. Hal ini menunjukkan bahwa relasi sosial merupakan hal penting bagi perempuan pekriya.

Gambar 05 menunjukkan manfaat yang diperoleh dari melakukan praktik kriya rumahan. Sebanyak 69,8% responden merasa bahagia dan tenang merupakan manfaat yang diperoleh dari melakukan kegiatan kriya rumahan. Kualitas berikutnya adalah manfaat bagi lingkungan dan orang sekitar. Bermanfaat bagi sesama, memberi afeksi kepada orang yang dikasihi, mempercantik rumah, merupakan kebahagiaan dan memberikan perasaan senang. Alasan berikutnya adalah



Gambar 6.
PPKM Darurat, 2021, MaPaQuilts
Perca, sulam, rajut, jahit tinas
140 cm x 163 cm

Sumber:
dokumentasi Lusiana Limono

kemandirian dan kemampuan memenuhi kebutuhan sendiri. Hidup mandiri dengan mencukupi kebutuhan sendiri memberikan rasa berdaya.

Selain komunitas perca di kota Malang, penulis juga membagikan tautan kuesioner kepada grup teman sekolah dan seniman kriya di Bandung, Jakarta, dan Surabaya. Dari hasil kuesioner tersebut, penulis berinisiasi mengajak responden yang berminat untuk berkarya bersama menyikapi pandemi saat diberlakukan PPKM Darurat di Kota Malang. Kegiatan ini sekaligus menjadi penelitian berbasis praktik kriya rumahan. Temuan berupa data ini menjadi pijakan untuk melakukan eksperimen praktik.

Kriya Tekstil Rumahan Pada Masa Pandemi

Pandemi menelan banyak korban. Tenaga kesehatan kelelahan. Protokol kesehatan belum sepenuhnya terlaksana dengan baik. Masa PPKM (Pembatasan Kegiatan Masyarakat) Darurat membuat orang harus tetap tinggal di rumah. Kondisi tersebut menimbulkan kesedihan, kekhawatiran, kegelisahan hingga depresi. Hal ini juga dialami anggota komunitas

perca *MaPaQuilts* (Malang Patchwork and Quilts), beranggotakan perempuan yang mempunyai slogan 'menolak nganggur'.

Sebelum pandemi, komunitas *MaPaQuilts* mengadakan pertemuan rutin mingguan. Mereka belajar bersama, berbagi pengetahuan dan berkarya bersama. Pameran Parade Perca 2 merupakan pertemuan terakhir sebelum pandemi. Tiadanya pertemuan rutin membuat kegiatan komunitas ini terhenti. Adaptasi diperlukan untuk mengatasi masalah. Pertemuan tatap muka beralih menjadi pertemuan virtual. Pengalaman kolektif ini perlu untuk diekspresikan dan didokumentasikan. Penulis menawarkan ajakan untuk berkarya bersama di rumah masing-masing. Berkarya bersama bertujuan untuk mengalihkan pikiran negatif dan memusatkan perhatian pada sesuatu yang menyenangkan.

Tawaran tersebut ditanggapi dengan antusias. Penulis bersama anggota komunitas mengadakan pertemuan daring² untuk membahas persoalan teknis karya.

² dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya



Gambar 6.
Kelompok bergambar rumah

Sumber:
dokumentasi Lusiana Limono



Gambar 7.
Kelompok gambar berupa tulisan

Sumber:
dokumentasi Lusiana Limono

Pertemuan daring menggunakan ruang rapat *Zoom* diikuti oleh 11 orang pada 7 Juli 2021. Dari pertemuan daring tersebut diperoleh kesepakatan mengenai tema dan ukuran kain yang akan dibuat oleh masing-masing peserta. Tema yang disepakati adalah rumah dan pandemi. Peserta diberikan kebebasan untuk menuangkan ekspresinya dalam blok perca selama periode PPKM Darurat hingga 20 Juli 2021. Hasil lembaran tersebut kemudian dikumpulkan dan digabungkan menjadi satu panel besar. Panel perca tersebut disepakati sebagai karya bersama untuk merawat ingatan akan pandemi yang dialami semua orang. Sebagai memori kolektif, mereka menuangkan perasaannya dalam lembaran-lembaran kain berukuran 25 centimeter persegi.

Karya bersama selesai pada akhir Juli 2021. Blok perca disusun menjadi 5x6 blok dengan susunan mengikuti aturan standar panel perca, dilapis dan dijahit tindas. Panel PPKM Darurat berukuran 140 cm x 163 cm merupakan karya kolektif komunitas *MaPaQuilts*. Panel karya tersebut kaya akan eksplorasi kriya tekstil rumahan. Berbagai teknik digunakan, antara lain: aplikasi, sulam, jelujur, rajut kait, pencelupan warna alam, dan jahit tindas. Keragaman teknik menyatu dengan keragaman ekspresi dalam selembar kain.

Partisipan yang ikut dalam proyek kolektif mengaku lebih senang karena mempunyai tujuan dalam melakukan

aktivitasnya di rumah. Kegiatan bersama meringankan rasa sakit, cemas, dan mengurangi rasa bosan terkurung di dalam rumah. Diskusi daring dan berkarya bersama memberikan harapan. Partisipan mengaku menjadi lebih positif menghadapi pandemi, karena tidak dialami seorang diri. Praktik kriya tekstil rumahan menjadi cara berbagi perasaan dan pengalaman.

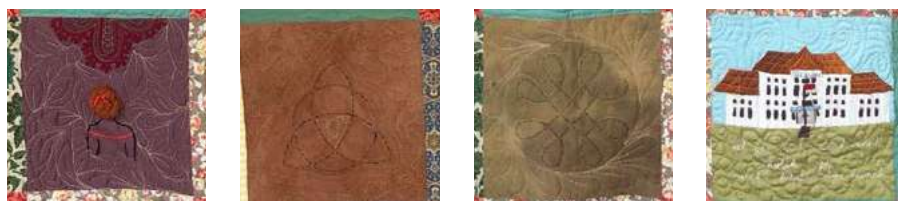
Sebanyak 30 blok lembaran perca terkumpul dalam waktu sekitar 10 hari yang dikerjakan oleh 13 perempuan di rumah masing-masing. Dari lembaran perca tersebut, terlihat kreativitas perempuan menggunakan kain, jarum dan benang. Gambar rumah mendominasi ekspresi visual, ajakan untuk mengikuti protokol kesehatan, serta kegiatan di rumah seperti berkebun, menjemur pakaian hingga bersepeda. Bersepeda adalah olahraga yang menjadi tren justru di masa pandemi. Kreativitas juga terlihat dari kepiawaian partisipan dalam menggabungkan teknik perca, rajut dan sulam.

Secara visual, kumpulan perca ini terbagi menjadi 4 kategori. Pertama adalah kelompok bergambar rumah yang menyiratkan pentingnya rumah bagi kehidupan. Rumah menjadi ruang aman yang melindungi dari wabah. Rumah sebagai pusat kegiatan. Rumah sebagai wilayah perempuan (ibu), dimasa pandemi menjadi ruang bagi semua anggota keluarga.



Gambar 8.
Kelompok gambar aktivitas di rumah

Sumber:
dokumentasi Lusiana Limono



Gambar 9.
Kelompok gambar simbolis tentang kesepian dan kerinduan

Sumber:
dokumentasi Lusiana Limono

Kedua, kelompok tulisan dan gambar yang terkait ajakan untuk taat protokol kesehatan dan ekspresi tertulis untuk menstimulasi diri, seperti aplikasi bertuliskan “Galau No, *Stay Home*, dan Iman Imun Aman”, sulaman bertuliskan *up & down* yang menggambarkan kondisi mental di saat pandemi, ajakan memakai masker dengan benar dikarenakan masih banyak masyarakat yang tidak memakai masker dengan benar, serta gambar virus corona yang tidak pandang bulu menyerang siapa saja.

Ketiga, kelompok gambar yang berisi ungkapan mengenai berbagai aktivitas yang dilakukan selama pandemi. Gambar orang tidur, gambar sepeda, gambar perempuan berkebun, gambar perempuan memasak, gambar perempuan menjemur dan menyetrika pakaian sebagai simbol beragam aktivitas yang dilakukan. Gambar sepeda muncul sebagai simbol olahraga yang sedang marak dilakukan oleh masyarakat urban dimasa pandemi. Aplikasi yang menggambarkan kegiatan domestik merupakan ungkapan makin bertambahnya pekerjaan perempuan ketika semua anggota keluarga berkumpul di rumah. Memastikan asupan gizi, kenyamanan dan keamanan seluruh anggota keluarga merupakan tanggung jawab yang kadang menguras energi.

Keempat, ekspresi simbolis yang mengungkapkan, kesepian dan kerinduan seorang ibu akan anaknya yang berada di luar negeri. PPKM yang menghalangi

perjalanan keluar negeri untuk mengunjungi anak cucu di negeri seberang, berdiam diri di rumah seorang diri menimbulkan kesepian yang mendalam. Gambar gedung sekolah yang tutup, membuat anak sekolah tidak bisa bermain dan bersosialisasi dengan teman-teman seusianya menimbulkan kesedihan tersendiri.

Dari keempat kelompok ekspresi ini, bisa ditarik benang merah. Kejadian dan kegiatan yang dialami sehari-hari menjadi pusat perhatian perempuan. Hal yang terlihat remeh temeh ini menyiratkan bagaimana perempuan memaknai kehidupan sehari-hari. Ajakan untuk hidup sehat menunjukkan pemikiran perempuan terkait kualitas spiritual. Hal ini terlihat pada aplikasi bertuliskan iman, imun, aman. Gambar rumah sebagai simbol ruang hidup dan ruang yang dihidupi oleh perempuan. Rumah sebagai pusat kehidupan. Refleksi terhadap pengalaman hidup, kondisi mental yang dialami merupakan hal yang penting untuk diungkapkan. Kriya tekstil rumahan memberikan wadah tersebut.

Adanya kemiripan ungkapan satu sama lain merupakan ungkapan rasa yang dialami bersama. Kriya kain menjadi wahana untuk saling menguatkan, menghadirkan dimensi sosial. Selain karya kolektif menjadi teks juga mampu menghadirkan ruang sosial. Ketika panel selesai disambungkan dan difoto. Foto dikirimkan melalui pesan singkat di seluler dan diunggah di media sosial. Muncul

berbagai tanggapan dari khalayak. Dalam konteks ini, kain menjadi media berkomunikasi antara perempuan dan khalayak. Komunikasi di antara perempuan tersebut meninggalkan jejak digital yang akan menjadi jejak sejarah. Jejak sejarah yang dibuat oleh perempuan melalui kain.

Karya kolektif berjudul "PPKM Darurat" diunggah pada beberapa akun *Instagram* dan *Facebook* milik komunitas dan akun pribadi partisipan. Unggahan tersebut memperoleh tanggapan positif melalui simbol hati merah sebagai ekspresi suka, tulisan berisi komentar: *bagus, salut, kelak karya tersebut akan menjadi saksi sejarah, bangga dengan keuletan ibu-ibu, oo ternyata ada toh komunitas perca*. Tanggapan positif juga disampaikan oleh salah seorang penerbit buku yang pernah menerjemahkan karya perca perlawanan Amerika Latin.

Membaca respons positif masyarakat di media sosial dan beberapa kenalan yang mengakui bahwa karya kain selalu mempunyai cerita, menunjukkan bahwa kain menjadi cara perempuan mengungkapkan perasaan melalui bahasa simbol. Karya ini merupakan cara perempuan merawat ingatan akan pandemi, mengartikulasikan peran perempuan sebagai sumber pengetahuan, melalui praktik kriya yang memperhatikan lingkungan, dan konektivitas antar manusia dalam kerja kolektif. Kain sebagai produk budaya material bisa menjadi teks atau dokumen sejarah, dokumen budaya, sekaligus dokumen estetis. Tingkat kepentingannya bukan saja karena nilai asli, namun juga nilai simbolis sebagai karya perempuan.

Dari sebaran kuesioner diketahui bahwa kegiatan terkait keterampilan menjahit perca, merajut, menyulam tersebut memberikan kebahagiaan. Disusul dengan terapi mental, ruang aman, hingga sekedar mengisi waktu. Sebaran kuesioner ini didahului dengan pendekatan personal. Pendahuluan melalui percakapan *Whatsapp* kepada pelaku kriya yang sudah dikenal. Pendekatan personal diperlukan agar partisipan lebih terbuka, karena sudah terbangun relasi dan kedekatan emosional. Kuesioner berisi pertanyaan yang mayoritas berupa pilihan ganda dan jawaban singkat.

Setelah mengisi kuesioner, beberapa partisipan justru secara aktif menceritakan pandangan-pandangannya secara lebih spesifik melalui perbincangan pribadi. Satu hal yang menarik adalah hampir 100%, perkenalan dengan salah satu praktik kriya rumahan dikenalkan oleh ibu, tante, atau perempuan terdekatnya. Yang ingin digarisbawahi di sini adalah perempuan berperan sangat besar atas keberlanjutan suatu budaya.

Praktik kriya tekstil rumahan memberi rasa senang karena, perempuan merasa bermanfaat bagi keluarganya. Menghasilkan sesuatu untuk orang yang dikasihi, mempercantik rumah dengan karya tangannya memberikan rasa senang dan bangga. Berkaitan dengan perasaan senang, pengetahuan yang diwariskan oleh perempuan ini diyakini meningkatkan kualitas hidup. Ada afeksi yang dirasakan, terkoneksi dengan masa lalu, sebagai modal untuk menjalani masa kini dan menghadapi tantangan di masa depan.

Budaya membuat barang, di tangan perempuan merupakan cara untuk menunjukkan eksistensi, bertahan, bernegosiasi, dan menjaga kewarasan mengatasi kehidupan (Hackney, 2013, hlm. 177). Membuat rumah lebih nyaman dan bagus, meningkatkan martabat, serta berdaya dan berguna bagi lingkungan merupakan tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan kriya rumahan. Hal ini juga terlihat dalam sebaran kuesioner dan ekspresi yang dituangkan dalam karya bersama.

Praktik kriya rumahan mempunyai daya untuk menjaga kewarasan. Praktik yang terlihat monoton dan remeh temeh tersebut menghadirkan cara bersiasat untuk mengupayakan kesehatan mental serta cara berstrategi meningkatkan kualitas hidup dan kebahagiaan. Masa PPKM Darurat membuat partisipan mempunyai lebih banyak waktu untuk melakukan kesenangannya, mengerjakan hal-hal yang selama ini belum sempat dikerjakan akibat kesibukan di luar rumah.

Kegiatan yang mampu menghadirkan hubungan sosial sekaligus menciptakan 'ruang aman' bagi sebagian perempuan untuk berbagi kisah. Ruang aman tersebut juga menjadi terapi mental bagi sebagian orang, seperti yang diungkapkan oleh salah satu partisipan. Melalui kegiatan menjahit perca bersama komunitas, dia mampu menyemangati diri menghadapi berbagai trauma dan terapi Chemo yang harus dijalaninya. Kegiatan bersama membuatnya mampu mengalihkan perhatian kepada hal-hal yang produktif, membuatnya terkoneksi dengan sesama.

Sebagai ruang aman, perempuan tidak akan merasa bersalah ketika dia menghabiskan waktu berjam-jam bahkan berhari-hari untuk menyelesaikan satu proyek seperti membuat taplak meja rajut atau menjahit perca. Ruang keluarga menjadi ruang eksperimen, dipenuhi perca di sana sini dan terlihat berantakan. Hal ini pun akan dimaklumi oleh seluruh anggota keluarga, bahkan ketika, pekerjaan domestik tidak selesai dan rumah menjadi berantakan.

Manfaat bagi lingkungan dan sesama adalah kualitas lain yang dirasakan oleh perempuan pekriya. Sebagai contoh adalah ketika terjadi bencana, beberapa kali komunitas ini bersama-sama membuat 'selimut kasih' yang dikirimkan untuk korban bencana. Kegiatan kriya rumahan membuat perempuan terkoneksi dengan lingkungan dan sesamanya. Meskipun dikerjakan di rumah masing-masing, kegiatan kriya rumahan dalam wujud kain menawarkan suatu bentuk konektivitas. Melalui praktik kriya rumahan, perempuan berstrategi, bersiasat, menemukan kebahagiaan dan terutama kesehatan mental. Hal yang penting terutama di saat pandemi. Kriya tekstil rumahan menjadi cara untuk menjaga kewarasan melalui praktik yang terlihat sepele.

Pandemi yang terjadi juga diyakini terkait dengan perubahan iklim. Tantangan global terkait perubahan iklim menjadi perhatian dunia. Perempuan mengambil perannya terkait dengan isu lingkungan dan perubahan iklim. Karya kriya tekstil rumahan menjadi salah satu kanal untuk berkontribusi. Komunitas urban mendaur ulang limbah tekstil dengan cara mengolah perca menjadi karya yang lebih bernilai, memanfaatkan waktu luang secara produktif, mempelajari keterampilan masa lalu. Komunitas urban kembali terkoneksi dengan pengetahuan masa lalu melalui praktik kriya rumahan. Dengan demikian kita melihat bahwa modal kultural dan modal sosial di masa lampau tak sepenuhnya lenyap ditelan waktu.

Kini kriya tidak lagi mengutamakan kolektivitas, melainkan menekankan pada konektivitas. Kriya tidak bisa lagi dipandang sebatas seni dekoratif. Kriya sebagai pengalaman yang dihidupi, menghadirkan ruang sosial. Kegiatan yang seolah mengurung perempuan justru membuat mereka terkoneksi satu sama lain.

Identity the 'new artisan' whose knowledge, skills and creative capacities 'will sustain' a high quality of life, a low cost of living and a brighter future' (Hackney, 2006, hlm.171)

Simpulan

Pengetahuan perempuan dapat diekspresikan melalui nyanyian, tarian, prosa, lukisan, ukiran, juga melalui tenunan, rajutan dan sulaman. Ragam ungkapan tersebut menunjukkan bahwa cara berkomunikasi masyarakat sangat beragam. Kriya kain merupakan salah satu cara untuk mengawetkan pengetahuan. Dalam hal ini perempuan berkontribusi pada keberlangsungan budaya kain.

Di waktu lampau, kain hadir mulai dari ideologi masyarakat tentang kosmologi, relasi sosial, produk budaya, dan kemandirian ekonomi masyarakat adat. Masuk ke masa kini, kain juga menjadi sarana berekspresi perempuan, merespons isu global dengan memanfaatkan limbah perca, merawat ingatan kolektif terkait pandemi. Ekspresi terkait pengalaman hidup sehari-hari. Buat sebagian orang hal ini terlihat remeh temeh, namun karya kain tersebut merupakan catatan sejarah yang mengabadikan memori kolektif.

Budaya kain mempunyai sistem yang rumit untuk mengirim pesan di antara perempuan, menggantikan bahasa verbal dan tulisan. Selain mempunyai nilai ekonomi, kain juga mempunyai fungsi komunikasi, kain mengandung muatan spiritual penciptanya, hingga menjadi kendaraan politis sebagai cara bersiasat.

Adanya pergeseran nilai dan gagasan merupakan perubahan yang terjadi dalam budaya yang hidup dan dihidupi. Budaya bukanlah barang mati dan tidak berada di ruang steril, budaya senantiasa berubah. Dengan demikian, maka kain sebagai produk budaya yang bernilai estetis dihasilkan oleh perempuan di masa kini merupakan kreativitas dalam mengolah pengetahuan yang sesuai dengan konteks perubahan zaman. Budaya kain mengandung pengetahuan yang telah melintas batas ruang dan waktu.

Daftar Pustaka

- Agustiningsih, E. P. (2019). Pergerakan perempuan di Minangkabau: Kiprah Rohana Kudus dalam Nasionalisme Tahun 1912-1972. *Jurnal Ilmu Humaniora*. Vol.03, No. 02, Desember 2019, 3(2).
- Andaya, B. W. (2021). *Kuasa Rahim: Reposisi Perempuan Asia Tenggara Periode Modern Awal 1400-1800*. Komunitas Bambu.
- Gittinger, M. (1979). *Splendid Symbols: Textiles and Tradition in Indonesia*. Oxford University Press.
- Hackney, F. (2006). Use Your Hands for Happiness': Home Craft and Make-do-and-Mend in British Women's Magazines in the 1920s and 1930s. *Journal of Design History*, 19(1), 23-38.
- Hackney, F. (2013). Quiet Activism and the New Amateur The Power of Home and Hobby Crafts. *Design and Culture*, 5(2), 169-193. <https://doi.org/https://doi.org/10.2752/175470813X13638640370733>
- Reinharz, S. (2005). *Metode-Metode Feminis dalam Penelitian Sosial*. Women Research Institute. Jakarta.

Biografi Penulis

Lusiana Limono lahir di Surabaya, 24 November 1976. Pendiri studio eksplorasi tekstil KAIT Handmade, Lusiana juga menginisiasi FKKI (Forum Kriya Kontemporer Indonesia) dan komunitas perca MaPaQuilts (Malang Patchwork and Quilts) di Malang. Aktif mengikuti kegiatan seni seperti program Seniman Mengajar di Lembata dan Sumba Barat Daya, NTT. Lusiana memenangkan Good Design Award 2018 di Tokyo Jepang. Peraih Good Design Indonesia Best 2017 di Jakarta, serta memenangkan *Weaving Tales Short Story Competition 2021* yang diadakan oleh ASEAN Foundation bersama Maybank.

Telusur Sejarah Ogoh-Ogoh sebagai Manifestasi Seni Rupa Bali dari Sudut Pandang Komodifikasi Budaya

Diaz Ramadhansyah
diazrama@gmail.com
Institut Teknologi Bandung

Irma Damajanti
Irmadamajanti23@gmail.com
Institut Teknologi Bandung

ABSTRAK: Ogoh-ogoh yang selama ini identik sebagai simbol tradisi budaya umat Hindu Bali dalam menyambut Tahun Baru Saka adalah sebuah produk kesenian yang baru lahir pada tahun 1980an. Karya seni ini lahir sebagai wujud kreativitas masyarakat dan berkembang dengan falsafah membersihkan energi negatif menjadi lebih baik sehingga harmonis. Pada perkembangannya, Ogoh-ogoh berkembang menjadi objek pariwisata dan komoditas. Penelitian ini bertujuan melihat bagaimana proses komodifikasi budaya terjadi pada Ogoh-ogoh berdasarkan teori Adorno. Studi kesejarahan menunjukkan hasil bagaimana Ogoh-ogoh mulanya dibuat oleh masing-masing Banjar, lambat laun menjadi komoditas dan dapat diperjualbelikan. Pawai Ogoh-ogoh berkembang menjadi objek pariwisata sebagai tontonan dan sebagai pajangan museum. Salah satu sanggar yang terkenal memproduksi Ogoh-ogoh adalah Sanggar Gases Denpasar, dan salah satu museum Ogoh-ogoh yang ada adalah The Ogoh-ogoh Bali Museum di Denpasar.

Kata kunci: Bali; komodifikasi; Ogoh-ogoh; Nyepi

ABSTRACT: *Ogoh-ogoh, which has been identified as a symbol of Balinese Hindu traditions in welcoming the Saka New Year, originally is an artistic product and tradition that was born in the 1980s. This tradition was born as a form of community creativity with philosophy of "purifying negative energy into a better energy to make harmony". In its development, Ogoh-ogoh became a tourism object and commodity. This study aims to see how the process of cultural commodification occurs in Ogoh-ogoh based on Adorno's theory. Historical studies show that Ogoh-ogoh used to be made by Banjar but eventually people can buy it instead of made it. The Ogoh-ogoh developed into a tourist attraction as well as a display object in museum. One of the famous Ogoh-ogoh producer is the Gases Denpasar Studio, and one of the existing Ogoh-ogoh museums is The Ogoh-ogoh Bali Museum in Denpasar.*

Keywords: Bali; commodification; Ogoh-ogoh; Nyepi

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 melanda dunia, tidak terkecuali Indonesia, dengan memberikan dampak yang begitu besar pada sektor pariwisata dan kebudayaan. Di ibukota, yang cenderung pesat penyebaran virusnya, sempat menutup sama sekali tempat wisata dan ruang-ruang kesenian selama beberapa bulan. Kondisi yang sama juga sempat dialami oleh pulau Bali, yang notabene ikon pariwisata Indonesia. Bandara sempat ditutup sama sekali untuk wisatawan internasional, sehingga berimbas pada penurunan omset toko-toko, tempat pariwisata, hingga industri perhotelan. Begitu pula yang terjadi pada

beragam acara dan pertunjukan kesenian. Pertunjukan tari Kecak di Uluwatu sempat berkali-kali menghentikan kegiatannya, karena selain ada penari yang terjangkit virus, jumlah penonton juga tidak sebanding dengan ongkos pertunjukannya. Hotel, resor, dan villa-villa terpaksa menurunkan harga dan mengurangi biaya operasional mereka. Setidaknya, mereka mengandalkan wisatawan domestik yang jumlahnya tidak seberapa.

Pandemi tidak hanya berdampak pada industri ritel dan pariwisata, tetapi juga mempengaruhi aktivitas keagamaan masyarakat Indonesia. Jika di Jakarta kita mengalami pembatasan Sholat Jumat, ditiadaknya

Sholat Ied pada perayaan Idul Fitri dan Idul Adha, maka masyarakat Hindu di Bali juga mengalami pembatasan upacara Ngaben, Melasti, hingga dilarangnya pawai Ogoh-ogoh pada malam perayaan Hari Raya Nyepi. Keputusan pelarangan tersebut diambil oleh Gubernur Bali, Wayan Koster, demi menekan angka penularan Covid-19 di Bali. Situasi seperti ini berlanjut bahkan hingga tahun 2021. Artinya sudah dua kali perayaan Hari Raya Nyepi, tahun baru Saka 1942 dan 1943, tidak diramaikan dengan pawai dan kerumunan warga.

Pawai Ogoh-ogoh selama ini menjadi objek pariwisata yang dinantikan oleh wisatawan domestik maupun internasional, dan Ogoh-ogoh sendiri sudah mengalami komodifikasi sejak kemunculannya pada tahun 1980. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana Ogoh-ogoh lahir sebagai sebuah tradisi maupun kesenian masyarakat Hindu Bali, dan bagaimana tradisi ini dikomersialisasi.

Metodologi

Penelitian ini mengkaji Ogoh-ogoh dari aspek kesejarahannya, dengan pengamatan literatur terkait Ogoh-ogoh. Untuk melihat perkembangan dan proses terjadinya komodifikasi pada Ogoh-ogoh, penulis menggunakan teori Komodifikasi Budaya oleh Theodor Adorno sebagai landasan pemikiran.

Berdasarkan kamus Oxford Learner's, komodifikasi didefinisikan sebagai tindakan atau proses memperlakukan sesuatu hal sebagai produk jual beli. Sementara Adorno bersama Horkheimer secara khusus mengkritisi komodifikasi sebagai hasil perkembangan industri budaya. Komodifikasi merupakan salah satu bentuk kapitalisme global mengakumulasi kapital. Komodifikasi telah mentransformasi nilai guna menjadi nilai tukar yang sifatnya komersial (Irianto, 2016: 216). Komodifikasi tidak saja merujuk pada barang-barang kebutuhan konsumerisme, tetapi telah merambat ke bidang seni dan budaya. Penelitian ini akan memaparkan proses komodifikasi pada Ogoh-ogoh secara deskriptif.

Pembahasan

Indonesia adalah negara kepulauan, yang secara geografis terletak di antara Benua Australia dan Asia. Indonesia berada dalam daerah strategis di kawasan Asia Tenggara sebagai jalur pelayaran dan perdagangan Internasional sehingga pada gilirannya menjalani proses pertemuan

dan pengaruh budaya asing, yakni pengaruh kebudayaan India (Hindu-Budha), kebudayaan Islam dan kebudayaan Barat (Rahim & Madjid, 2012: 94).

Berdasarkan Sudrajat (2012), agama Hindu dan Budha telah berkembang di Indonesia sejak sebelum tahun 400 Masehi. Hal ini dibuktikan dengan penemuan prasasti pada Yupa di Kalimantan Timur, yang menunjukkan adanya kerajaan Kutai di Kalimantan Timur. Dengan adanya kerajaan pada tahun 400 M, berarti agama Hindu dan Budha masuk ke Indonesia sebelum tahun tersebut. Masuknya agama Hindu di Indonesia dipercaya terjadi berkat mobilisasi masyarakat Indonesia ke India yang mempelajari agama Hindu di sana, dan kemudian kembali ke Indonesia untuk menyebarkanluaskannya. Agama Hindu pun selanjutnya berkembang di Bali yang diperkirakan datang pada abad ke-8. Beberapa hal yang menandai itu adalah adanya prasasti-prasasti dan Arca Siwa dan Pura Putra Bhatara di Desa Bedahulu, Gianyar, yang memiliki kesamaan dengan Arca Siwa di Dieng Jawa Timur, yang berasal dari abad ke-8. Meskipun begitu, kebudayaan Hindu Jawa yang selama ratusan tahun berkembang di Bali telah mengalami banyak percampuran dengan budaya Bali sehingga melahirkan sebuah agama baru. Agama inilah yang dikenal sebagai agama Hindu Dharma, yang mana memiliki perbedaan dengan agama Hindu di India dan di pulau Jawa.

Ogoh-ogoh bagi masyarakat Bali bukan sekedar ritual keagamaan, tetapi kental dengan nuansa kekeluargaan serta ajang kesenian dan kreativitas. Kreator Ogoh-ogoh kerap mendapat eksposur yang cukup besar layaknya seniman lukis atau patung di Bali. Banyak pula digelar lomba Ogoh-ogoh setingkat desa hingga propinsi. Bisa dikatakan Ogoh-ogoh merupakan bentuk seni rupa khas umat Hindu dari Bali. Dalam buku yang disusun oleh Dinas Kebudayaan Kota Denpasar, dijelaskan bahwa asal muasal tradisi ini adalah bentuk ekspresi kegembiraan masyarakat Bali setelah ditetapkannya Hari Raya Nyepi sebagai Hari Libur Nasional oleh Presiden Soeharto melalui Kepres No.3 Tahun 1983 (Disbud, 2011: 6). Ide penyelenggaraan pawai Ogoh-ogoh kemudian diinisiasi oleh Gubernur Bali kala itu, Prof. Ida Bagus Mantra, sebagai bagian dari ritual Pengerupukan sebelum Hari Raya Nyepi. Dalam berbagai sumber media kemudian disebutkan bahwa perayaan ini baru berkembang sejak tahun 1985.

Kata Ogoh-ogoh berasal dari kata *ogah-ogah* yang dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia berarti ondel-ondel yang beraneka ragam dengan bentuk yang menyeramkan.



Gambar 1.
Pemberitaan banyaknya
Ogoh-ogoh yang diarak pada
malam Nyepi 1941 Saka

Sumber:
https://issuu.com/epaper-kmb/docs/bpo_06032019

Sementara kata *ogah-ogah* dalam bahasa Bali berarti sesuatu yang digoyang-goyangkan (Ratnasari, 2021). Ogoh-ogoh merujuk pada benda patung yang diarak mengelilingi desa sebelum akhirnya dibakar, sedangkan kegiatan arak-arakannya lazim disebut sebagai pawai. Tradisi pawai Ogoh-ogoh merupakan sebuah tradisi yang tergolong baru, namun berakar pada tradisi masa lalu. Publik non-Hindu kerap menganggap pawai Ogoh-ogoh sebagai bagian dari ajaran agama Hindu, padahal kenyataannya kegiatan ini adalah murni kreativitas umat Hindu di Bali. Dalam kitab suci Weda tidak ditemukan naskah mengenai Ogoh-ogoh, begitu pula dalam tradisi umat Hindu di India (Gunawan, 2016). Tradisi ini disinyalir berasal dari tradisi *Barong Landung* dan atraksi *Ndong-Nding* di kabupaten Gianyar dan Karangasem. Sebagai sebuah tradisi yang muncul dari kreativitas masyarakat, maka beragam pula kisah yang melatarbelakanginya. Ada pendapat yang berkembang bahwa cikal bakal Ogoh-ogoh adalah patung *Lelakut* yang berfungsi untuk mengusir burung oleh petani di sawah (Widnyani 2012:21).

Pawai Ogoh-ogoh dilakukan pada malam tahun baru Saka atau malam Hari Raya Nyepi, bersamaan dengan upacara *Ngrupukan* (pengerupukan) atau upacara pembersihan. Pangerupukan adalah upacara untuk membersihkan alam yang disimbolkan dengan pecaruan. Guru Besar Pariwisata Universitas Udayana, I Gede Pitana, menjelaskan bahwa

caru berarti upacara untuk para Bhuta Kala (Ramadhian, 2020). Pengerupukan dilakukan malam hari dengan cara menyebar nasi tawur (sesaji), menaruh obor di rumah-rumah dan pekarangan, serta memukul kentongan untuk membuat bunyi-bunyian gaduh. Pada sesi inilah Ogoh-ogoh diarak berkeliling desa menuju tempat pembakaran Ogoh-ogoh.

Ogoh-ogoh dibuat sebagai simbol Butha Kala yang umum ditampilkan dengan tubuh besar, kuku panjang dan bertaring, wajah yang seram, serta rambut yang tidak beraturan. Bhuta Kala dalam ajaran Hindu Dharma adalah istilah untuk merepresentasikan kekuatan alam semesta (Bhu) dan waktu (Kala) yang begitu besar dan tak terbantahkan. Karena begitu besarnya kekuatan ini, maka simbol Bhuta Kala seringkali merujuk pada sosok raksasa.

Tinggi Ogoh-ogoh berkisar antara 2 sampai 4 meter. Meskipun tampak begitu besar dan berat, sebetulnya Ogoh-ogoh dibuat dari bahan-bahan yang ringan dan mudah terbakar antara lain serbuk kayu atau serbuk kertas, *styrofoam*, bambu, dan kain. Namun untuk mengurangi dampak kerusakan lingkungan, pada tahun 2019 pemerintah Bali melarang penggunaan *styrofoam* pada Ogoh-ogoh.

Ogoh-ogoh umumnya dibuat oleh sekelompok warga pada satu Banjar, setingkat Rukun Tetangga (RT), dalam



Gambar 2.

Ogoh-ogoh diarak dan menjadi tontonan masyarakat, diiringi dengan musik yang riuh.

Sumber:

<https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/pawai-ogoh-ogoh-kemeriahan-festival-rakyat-menjelang-nyepi/>

satu desa di Bali sehingga wajar apabila dalam satu desa bisa menghasilkan beberapa Ogoh-ogoh. Keberagaman Ogoh-ogoh tersebut bahkan sering dijadikan ajang lomba antar Banjar atau antar Desa. Pembuatan satu Ogoh-ogoh bisa memakan biaya yang cukup besar dan waktu yang cukup lama. Tidak heran jika kemudian tradisi ini mampu menarik perhatian wisatawan dan masyarakat Bali sendiri karena kemeriahannya.

Perkembangan Pawai Ogoh-ogoh sebagai Objek Pariwisata

Pawai Ogoh-ogoh sejak tahun 1985 memang sudah menjadi sebuah perayaan kemeriahan untuk melengkapi pemaknaan upacara *Pengerupukan*. Tradisi ini bukan merupakan ritual sakral agama Hindu, sehingga boleh dimodifikasi atau bahkan tidak wajib dilaksanakan. Tradisi ini menyuguhkan bentuk kesenian yang unik dari masyarakat Bali, yang mana tidak ada pada suku atau agama lain. Di luar dari bentuk dan wujud Butha Kala yang konvensional, Ogoh-ogoh hadir juga dalam bentuk-bentuk yang lebih kontemporer misalnya tokoh-tokoh yang dibenci masyarakat atau karakter fiktif yang melambangkan kejahatan. Beberapa kelompok bahkan menciptakan Ogoh-ogoh bertingkat atau bisa bergerak. Kemeriahan ini membuat pawai Ogoh-ogoh menjadi objek wisata yang ditunggu-tunggu oleh wisatawan domestik dan internasional.

Akibat adanya pandemi Covid-19, pemerintah Provinsi Bali melarang pelaksanaan pawai Ogoh-ogoh menjelang Hari Raya Nyepi. Meskipun begitu, pada bulan Oktober 2020 lalu Dinas Kebudayaan Kota Denpasar menghadirkan Ogoh-ogoh dalam rangka Denpasar Festival 2020. Ogoh-ogoh yang ditampilkan dalam festival tersebut merupakan hasil seleksi dari kompetisi Ogoh-ogoh yang sebelumnya diselenggarakan secara virtual. Selain menghadirkan Ogoh-ogoh nyata di acara puncak, Walikota Denpasar juga memberikan insentif sebesar 10 juta Rupiah bagi setiap Sekaa Teruna yang berpartisipasi untuk mewujudkan Ogoh-ogoh mereka. Tidak tanggung-tanggung, dalam waktu singkat panitia Denpasar Festival 2020 menerima hingga 400 aplikasi dari para Sekaa Teruna di Denpasar. Hal ini menggambarkan bahwa masyarakat Bali khususnya Denpasar sangat ingin menyelenggarakan pawai Ogoh-ogoh. Kegiatan ini tidak dipandang sebagai pelengkap ritual keagamaan saja tetapi menjadi perwujudan ekspresi dan kreativitas masyarakat Bali.

Semangat tersebut membuat tradisi ini terus berlangsung hingga sekarang, dan semakin berkembang dari segi penciptaan karya maupun skala acara. Selain menjadi objek pertunjukan dan hiburan di Bali, Ogoh-ogoh juga ditampilkan di beberapa kota lain di Indonesia termasuk di Taman Wisata Jaya Ancol, Jakarta. Berdasarkan pemberitaan di media massa pula pawai Ogoh-ogoh



Gambar 3.
Wisatawan asing berfoto dengan Ogoh-ogoh di kawasan Kuta, 2014

Sumber:
<https://www.tribunnews.com/images/editorial/view/1095251/pawai-ogoh-ogoh-di-kuta-bali>



Gambar 4.
Parade Ogoh-ogoh di Belgia tahun 2014.

Sumber:
<https://ciaaatt.blogspot.com/p/ogoh-ogoh-di-belgia.html>

pernah dipertunjukkan di berbagai negara seperti Inggris, Australia, Jepang, Amerika Serikat, Korea Selatan, India, dan masih banyak lainnya (Widnyani, 2012). Maka daripada disebut sebagai bagian dari ritual keagamaan, pawai Ogoh-ogoh lebih tepat dikatakan sebagai manifestasi kebudayaan modern dan ekonomi kreatif masyarakat Bali.

Sanggar Gases Denpasar, misalnya, merupakan salah satu sanggar yang banyak menerima pesanan Ogoh-ogoh menjelang hari raya Nyepi. Pada tahun 2018 misalnya, satu Ogoh-ogoh yang dipesan dari Australia dibanderol seharga 75 juta Rupiah belum termasuk ongkos kirim internasional. Hal seperti ini yang juga mendasari pemerintah kota Denpasar tetap menyelenggarakan perlombaan Ogoh-ogoh secara virtual, yaitu agar perekonomian kreatif masyarakat Bali tetap bergerak meski di tengah pandemi.

Nilai-nilai Falsafah dalam Tradisi Ogoh-ogoh

Unsur kepercayaan dan kesenian pada Ogoh-ogoh sama besarnya. Lahirnya tradisi ini pun dilandasi oleh pemikiran-pemikiran yang berkaitan dengan kepercayaan dan agama Hindu Dharma serta adat istiadat masyarakat Bali. Kehadiran Ogoh-ogoh selalu dikaitkan dengan upacara *Tawur Kesanga* (penyucian jiwa dan

raga dari berbagai perbuatan dosa) sehingga memiliki dimensi religius, di samping dimensi sosial, budaya, dan ekonomi. Pada saat upacara *Tawur* dilaksanakan, baik pada skala kecil maupun besar, maka pada saat *Nyarub caru* (menghaturkan persembahan) memerlukan suara riuh karena sifat Butha Kala senang dengan suara yang serba keras. Upacara ini ditandai dengan menyalakan api dari daun kelapa kering, menyemburkan bau-bau mesiu, jagung, bawang, serta membunyikan kentongan, gong, atau gamelan. Semua kegiatan tersebut dimaksudkan untuk mengembalikan posisi *Panca Maha Bhuta* (lima elemen utama penyusun alam semesta) ke dalam sistemnya masing-masing sehingga mereka tidak mengganggu lagi (Gunawan, 2016).

Ketika sebuah Ogoh-ogoh selesai dibuat, Ogoh-ogoh tersebut didoakan terlebih dahulu. Selanjutnya Ogoh-ogoh diarak keliling desa dengan iringan suara riuh, menuju *Sema*, yaitu tempat pembakaran jenazah atau pekuburan. Bisa juga menuju lahan kosong. Di sana lah setiap Ogoh-ogoh yang sudah diarak dibakar untuk menetralkan energi negatif atau Butha Kala yang ada di dalamnya agar menjadi energi positif. Proses ini dinamai *Nyomnya Kala*. Apabila Ogoh-ogoh tidak dibakar atau ditinggalkan begitu saja, maka Ogoh-ogoh tersebut bisa dirasuki oleh energi negatif lainnya. Proses ini melambangkan keinsyafan manusia akan kekuatan alam semesta dan waktu yang maha dashyat. Kekuatan tersebut meliputi

kekuatan Bhuana Agung (alam raya) dan Bhuana Alit (diri manusia). Dalam pandangan filsafat, kekuatan ini dapat mengantarkan makhluk hidup, khususnya manusia dan seluruh dunia menuju kebahagiaan atau kehancuran. Semua ini tergantung pada niat luhur manusia, sebagai makhluk Tuhan yang paling mulia dalam menjaga dirinya sendiri dan seisi dunia.

Selain mengandung unsur pengharapan dan doa untuk kebaikan alam, tradisi pawai Ogoh-ogoh juga menjadi sarana pemersatu masyarakat. Ini merupakan manifestasi dimensi sosial masyarakat Bali yang guyub dan kekeluargaan pada banjar atau desanya. Proses pembuatan Ogoh-ogoh yang rumit dan lama menuntut kerjasama dan kekompakan yang baik dari seluruh warganya. Pada proses inilah gotong-royong dalam masyarakat terwujud. Pawai Ogoh-ogoh sebagai komoditas pariwisata berfungsi mendukung perekonomian masyarakat. Dan sebagai sebuah artefak seni rupa, Ogoh-ogoh merupakan manifestasi budaya dan kesenian Bali.

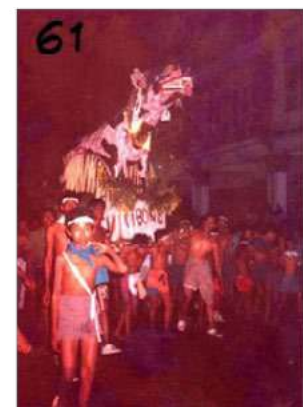
Komodifikasi Ogoh-ogoh dan Proses Pembuatannya

Mulanya Ogoh-ogoh adalah salah satu bentuk patung yang diciptakan untuk sementara, dan tidak disimpan. Seiring meningkatnya popularitas Ogoh-ogoh, terjadi berbagai pergeseran makna Ogoh-ogoh dari filosofi keagamaannya. Bentuk Ogoh-ogoh yang sejatinya merepresentasikan Bhuta Kala, lambat laun diwujudkan dalam beragam karakter kontemporer seperti Shinchin,

Upin Ipin, Hulk, dan sebagainya. Dari segi pertunjukan tentunya Ogoh-ogoh yang demikian mampu menarik perhatian wisatawan dan menghadirkan gelak tawa, namun bagi sebagian pemangku adat kondisi tersebut cukup meresahkan. Salah satu upaya yang kemudian dilakukan untuk mengembalikan esensi Ogoh-ogoh ke tujuan awal adalah dengan melakukan seminar-seminar yang mengundang perwakilan dari Sekaa Teruna-Teruni se-Bali seperti pada Seminar Pendalaman Filosofi Ogoh-ogoh yang diselenggarakan pemerintah kota Denpasar pada tahun 2010.

Perkembangan Ogoh-ogoh selain dari karakteristik bentuknya, juga melibatkan teknologi. Tidak jarang Ogoh-ogoh menjadi bentuk seni kinetik, yang bisa digerakkan menggunakan *smartphone*. Pada aspek pariwisata, pengajar seni rupa dan ekonomi kreatif Dr. I Ketut Sudita M.Si. mengatakan bahwa Ogoh-ogoh sudah menjadi identitas Bali dan ikon pariwisata Indonesia yang mendunia (Pemerintah Kota Denpasar, 2011). Karenanya perkembangan Ogoh-ogoh sangat erat kaitannya dengan perekonomian Bali, atau dengan kata lain Ogoh-ogoh telah mengalami proses komodifikasi.

Seperti yang diutarakan sebelumnya, sanggar Gases Denpasar merupakan salah satu sanggar yang kebanjiran order Ogoh-ogoh setiap tahunnya. Popularitas sanggar ini mencuat sejak memenangi lomba Ogoh-ogoh pada Pesta Kesenian Bali XII tahun 1990 (Indrayana, 2006). Sejak saat itu jumlah anggota sanggar Gases bertambah, dan produksi Ogoh-ogoh berjalan tidak hanya untuk malam Pengerupukan tetapi juga untuk beragam festival



Gambar 5.
Ogoh-ogoh pada awal perkembangannya tahun 1980-an.

Sumber:
<http://kandusupatra.blogspot.com/2017/03/ogoh-ogoh-produk-awaltahun-1980.html>



Gambar 6.
Proses produksi Ogoh-ogoh oleh Sanggar Gases
Denpasar

Sumber:
Ketut Ariawan, 2014.

di Indonesia. Proses pembuatan Ogoh-ogoh dimulai dari perancangan sketsa, penyusunan bentuk dasar, pembuatan detail, pembuatan alas, baru pemolesan dan pewarnaan. Umumnya sebuah Ogoh-ogoh dibuat dari kombinasi styrofoam, kertas, dan bambu. Styrofoam dipilih karena ringan, murah, dan mudah dibentuk. Sedangkan bambu digunakan sebagai kunci untuk merekatkan sebidang styrofoam dengan bidang lainnya, bersama dengan penggunaan lem. Selain itu bambu juga menjadi material atas Ogoh-ogoh untuk proses pengarakannya. Sebagai ornamen, biasanya Ogoh-ogoh juga ditempelai kain, kertas, atau dedaunan untuk dijadikan rambut. Untuk pewarnaannya, yang digunakan adalah cat berbasis air seperti cat air atau cat tembok. Teknik pengecatannya juga selain menggunakan kuas juga menggunakan *air brush*. Harga Ogoh-ogoh beragam, mulai dari ratusan ribu Rupiah hingga belasan juta Rupiah. Harga-harga tersebut tergantung dari ukuran Ogoh-ogoh, dari yang kecil seukuran tubuh anak-anak hingga setinggi 6 meter. Variasi harga juga tergantung pada tingkat kesulitan, detail, kualitas dan bahan yang digunakan, dan lamanya waktu pengerjaan.

Selain dibuat untuk perayaan malam Pengerupukan dan festival-festival, Ogoh-ogoh juga dilestarikan di beberapa museum di Bali dan luar Bali. Di Jakarta ada Ogoh-ogoh yang disimpan di Taman Mini Indonesia Indah, sedangkan di Bali salah satu museum Ogoh-ogoh yang terkenal adalah The Ogoh-ogoh Bali Museum di Denpasar. Dilansir oleh Denpasarnow.com, museum ini diinisiasi oleh I Ketut Nuada yang merupakan seorang pelukis. Setiap Ogoh-

ogoh yang disimpan di museum ini memiliki filosofinya masing-masing. Dalam sebuah wawancara yang dilakukan jurnalis Denpasarnow.com, Nuada memaparkan bahwa sebagian Ogoh-ogoh di museumnya menyimpan energi. Namun bagaimana energi itu menjadi positif atau negatif, itu tergantung publik yang meresponnya. Bagi Nuada, energi Butha Kala yang selama ini dianggap negatif sebetulnya tidak negatif.

“Kala (waktu) itu mengerikan bagi kebanyakan orang karena dia akan memakan apa saja. Contohnya baju kita sekian tahun akan pudar warnanya, sobek. Begitu juga badan kita, akan digerogoti oleh waktu sehingga seniman Bali menyimbolkan waktu itu mengerikan. Tapi apakah selamanya waktu itu mengerikan? Tidak. Oleh karena itu umat Hindu, bagaimana caranya mengisi waktu agar tidak menjadi negatif? Dengan *ber-yadna* (Nuada, 2021).”

Meskipun Ogoh-ogoh merupakan karya seni, tetapi tetap tidak bisa dilepaskan dari unsur mistisnya. Desa adat Renon di Denpasar misalnya, adalah salah satu desa tua yang sudah ada sejak tahun 913 Masehi atau 853 Saka dan merupakan satu-satunya desa adat yang pantang mengadakan pawai Ogoh-ogoh. Sebagaimana dilansir Bale Bengong, portal media dan informasi Bali (Budiadnyana, 2021), mulanya desa Renon turut membuat Ogoh-ogoh untuk memeriahkan pawai pada tahun 1985. Setiap banjar kemudian membuat beragam bentuk Ogoh-ogoh seperti raksasa, babi, bahkan hansip. Sayangnya pada malam Pengerupukan ketika Ogoh-ogoh tersebut diarak, masyarakat setempat dibuat heboh oleh beberapa



Gambar 7.
Museum Ogoh-ogoh milik I Ketut Nuada.

Sumber:
<https://denpasarnow.com/yuk-berwisata-ke-museum-ogoh-ogoh-di-mengwi/>

Ogoh-ogoh yang bergerak sendiri. Kisah ini diutarakan berulang kali oleh Bandesa Adat Renon dalam berbagai media dan wawancara. Berdasarkan cerita I Wayan Suarta, beberapa Ogoh-ogoh dari beberapa banjar di desa Renon bergerak sendiri sebelum diarak. Di saat yang bersamaan, terdapat beberapa warga yang mengalami kesurupan. Maka berdasarnya kejadian gaib tersebut, tokoh-tokoh masyarakat di desa Renon memutuskan untuk membakar langsung semua Ogoh-ogoh tanpa diarak. Sejak saat itu desa Renon tidak pernah membuat Ogoh-ogoh. Selang sepuluh tahun, Suarta mencoba kembali membuat Ogoh-ogoh. Kali ini dirinya mencari petunjuk ke beberapa Pura, dan pada setiap Pura yang didatanginya Suarta selalu mengalami kesurupan. Hal mistis terus terjadi sehingga pawai kembali dibatalkan dan Ogoh-ogoh langsung dibakar. Desa Renon tidak pernah lagi membuat Ogoh-ogoh hingga saat ini.

Maka berdasarkan paparan data yang ditemukan, Ogoh-ogoh merupakan sebuah produk budaya yang mulanya dibuat oleh masing-masing Banjar sebagai ekspresi kegembiraan masyarakat Hindu di Bali pada tahun 1983. Setiap Banjar membuat Ogoh-ogoh dengan anggaran desanya masing-masing. Kebiasaan ini berkembang menjadi pawai rutin pada malam tahun baru Saka sejak tahun 1985 dan menjadi hiburan bagi masyarakat Hindu maupun agama lain di Bali. Perkembangan Ogoh-ogoh baik pada segi popularitas, pariwisata, hingga kekaryannya memberi dampak ekonomi yang cukup signifikan. Kompetisi Ogoh-ogoh hadir dengan hadiah uang tunai membuat Banjar-banjar di Bali mengeksplorasi ide mereka dalam penciptaan, presentasi, hingga material

Ogoh-ogoh. Sektor pariwisata meningkat pada hari-hari menjelang Hari Raya Nyepi. Wisatawan dari luar Bali bahkan wisatawan asing tidak lagi cemas dengan segala pembatasan selama Hari Raya Nyepi. Mereka justru sengaja berkunjung ke Bali agar dapat menikmati pawai Ogoh-ogoh di Kuta. Beberapa pihak bahkan membuat museum khusus Ogoh-ogoh yang bisa dikunjungi oleh wisatawan kapanpun, tidak harus menunggu malam tahun baru Saka. Popularitas yang demikian membuat permintaan Ogoh-ogoh meningkat, sehingga tidak lagi mengandalkan Banjar-banjar namun sanggar-sanggar seni bermunculan sebagai produsen Ogoh-ogoh. Hasil produksinya sampai diekspor ke luar negeri dengan harga yang tidak murah. Dengan demikian, sebagaimana diteorikan oleh Adhorno, Ogoh-ogoh telah mengalami komodifikasi di mana nilai guna awalnya sebagai ekspresi perayaan berubah fungsi menjadi komoditas perdagangan dan pariwisata.

Simpulan

Ogoh-ogoh sebagai tradisi budaya umat Hindu di Bali adalah sebuah kesenian yang lahir dari masyarakat pada tahun 1980. Kesenian ini tergolong baru, namun menyimpan filosofi dalam yaitu melepaskan diri dari ketakutan pada Bhuta Kala. Sosok ini dalam ajaran Hindu Dharma adalah istilah untuk merepresentasikan kekuatan alam semesta (Bhu) dan waktu (Kala) yang begitu besar dan tak terbantahkan. Manusia takut akan waktu, yang mana waktu dapat membuat manusia menjadi tua, meninggal, alam menjadi rusak, namun waktu tidak dapat

dihentikan dan dicegah. Filosofi tersebut yang kemudian berkembang, seiring dengan berkembangnya interpretasi masyarakat Hindu Bali atas apa yang membuat mereka takut.

Ogoh-ogoh mengalami komodifikasi, yang mulanya hanya wujud kreativitas warga, menjadi objek pariwisata. Kelompok di setiap Banjar berlomba-lomba membuat Ogoh-ogoh terbaiknya demi mendapatkan hadiah uang tunai. Warga biasa, atau mereka yang memiliki keterbatasan dalam membuat Ogoh-ogoh, bisa membelinya. Harganya pun bervariasi tergantung ukuran yang dipesan. Sementara itu individu dengan modal ekonomi yang cukup besar dapat membuka museum Ogoh-ogoh untuk menarik wisatawan. Dengan begitu bisa disimpulkan bahwa tradisi Ogoh-ogoh telah mengalami proses komodifikasi budaya.

Penulis memandang Ogoh-ogoh sebagai sebuah bentuk karya seni rupa tradisi Indonesia yang sangat memiliki spirit kontemporer dengan adanya kebebasan publik dalam menginterpretasikan makna dan sosok Butha Kala; cair dan terbuka pada perkembangan zaman sehingga mempengaruhi visual Ogoh-ogoh termasuk memasukkan unsur teknologi dan menjadikannya seni kinetik; serta tidak berorientasi pada artefak atau hasil akhir. Pada akhirnya sebuah Ogoh-ogoh sebagai dan secanggih apapun akan dibakar. Ogoh-ogoh mewujudkan seni kontemporer yang tidak merujuk pada benda akhir, melainkan pada prosesnya. Penulis memaknai tiga lapis filosofi dalam Ogoh-ogoh, yang pertama menghadirkan sebuah bentuk yang dari tidak ada menjadi ada, tapi kemudian ditiadakan kembali. Seperti manusia, terlahir dari ketiadaan dan berakhir kembali pada ketiadaan. Filosofi kedua adalah simbol manusia sebagai makhluk sosial yang hidup secara kolektif, hadir melalui proses penciptaan dan pawai Ogoh-ogoh. Diciptakan secara bersama-sama, dan dipawainya bersama dengan iringan musik sebagai pengharapan dan doa-doa. Hingga pada filosofi ketiga, proses membakar Ogoh-ogoh menggambarkan bahwa manusia dan apapun di kehidupan ini tidak ada yang abadi, akan ada *kala*-nya semua meninggal atau hancur. Maka daripada meromantisir kehidupan yang fana, lebih baik manusia mengisi waktunya dengan hal-hal baik dan bermakna. Praktik Ogoh-ogoh menunjukkan kepada kita bahwa seni dapat beririsan dengan berbagai disiplin ilmu dan sistem kehidupan, termasuk agama. Seni tidak bergantung pada artefak, melainkan konsep, sehingga tanpa adanya artefak pun sebuah seni dapat bekerja membentuk cara berpikir masyarakat.

Daftar Pustaka

- Budiadnyana, A. (2021). *Inilah Alasan Kenapa di Renon tak Ada Ogoh-ogoh*. Diakses dari <https://balebongong.id/inilah-alasan-kenapa-di-renon-tak-ada-ogoh-ogoh/>
- Dinas Kebudayaan Kota Denpasar. (2011). *Buku Panduan Ogoh-ogoh Pengerupukan*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Kota Denpasar.
- Gunawan, I. W., & Surya Buana, A. A. N. G. (2016). Seni Ogoh - ogoh (Konteks, Teks Dan Efek). *Prabangkara: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 19(23), 1. Diakses dari <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/132>
- Indrayana, K. A. (2006). *Tesis: Ogoh-ogoh dalam Ritual Nyepi di Bali: Sebuah Kajian Budaya*. Denpasar: Program Studi Magister (S2) Kajian Budaya, Universitas Udayana.
- Irianto, A. M. (2016). Komodifikasi Budaya di Era Ekonomi Global Terhadap Kearifan Lokal: Studi Kasus Eksistensi Industri Pariwisata Dan Kesenian Tradisional Di Jawa Tengah. *Jurnal Theologia*, 27(1), 213-236.
- Nuada, I. K. (2021). *Yuk Berwisata Ke Museum Ogoh-ogoh di Mengwi*. Diakses dari <https://denpasarnow.com/yuk-berwisata-ke-museum-ogoh-ogoh-di-mengwi/>
- Nyoman Widnyani. (2012). *Ogoh-ogoh Fungsi dan Peranannya di Masyarakat dalam Mewujudkan Generasi Emas Umat Hindu*. Denpasar: Paramita.
- Pemerintah Kota Denpasar. (2011). *Pemkot Gelar Seminar Pendalaman Filosofi Ogoh-ogoh*. Diakses dari <https://www.denpasarkota.go.id/berita/baca/7472>
- Rahim, A. R., & Madjid, M. S. (2012). *Sejarah Indonesia Lama Zaman Purba*. Makassar: Rayhan Intermedia.
- Ramadhian, N. (2020). *Melasti dan Pengerupukan, Upacara Sebelum Melakukan Nyepi*. Diakses dari <https://travel.kompas.com/read/2020/03/24/223300227/melasti-dan-pengerupukan-upacara-sebelum-melakukan-nyepi?page=all>
- Ratnasari, Y. (2021). *Makna Ogoh-Ogoh: Arti Tradisi Pawai di Perayaan Malam Nyepi di Bali*. Diakses dari <https://tirto.id/cGhz>
- Sudrajat. (2012). *Sejarah Indonesia Hindu Budha*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Biodata Penulis

Diaz Ramadhansyah adalah kurator dan mahasiswa program magister Manajemen Seni dan Kekuratoran, Institut Teknologi Bandung. Ia terlibat dalam Jakarta Biennale 2021, dan mengkuratori pameran bertajuk "Eternal Waiting" oleh seniman berkebangsaan Afghanistan, Nesar Eesar pada Februari 2022. Ia juga menjalankan kelompok inisiatif seni bernama Obah.

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.

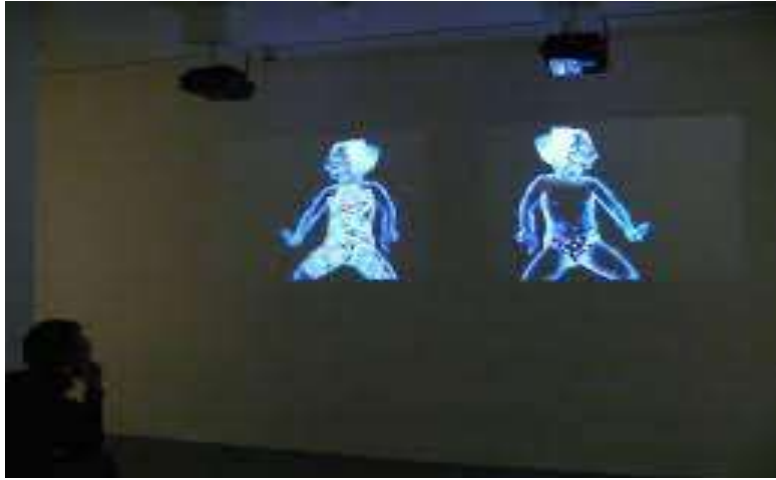
Konsep pemikiran Barthes inilah yang kemudian dikenal dengan Tatanan Pertandaan (*Order of Signification*). Teori Roland Barthes (1915-1980), dalam teorinya

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.

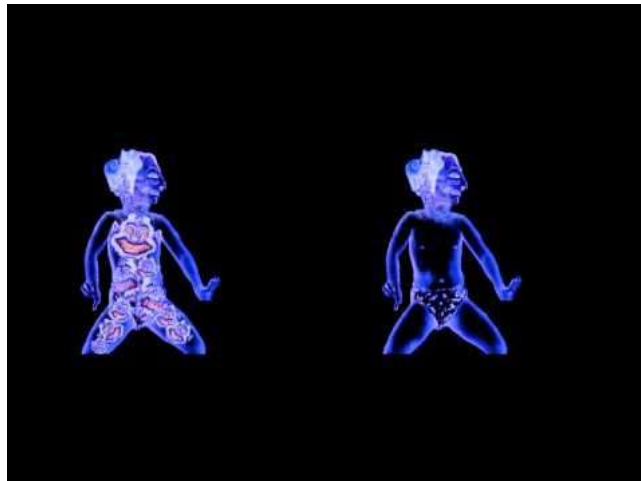
Data yang telah terkumpul dianalisis dalam beberapa tahap. Analisis data menurut Moleong (2012: 103) adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis seperti yang disarankan data. Pengorganisasian dan pengurutan 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

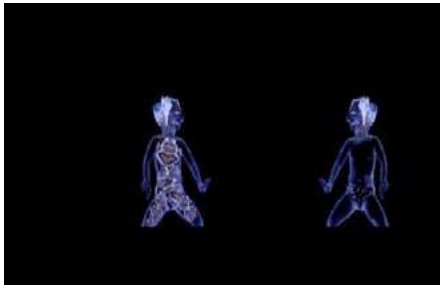
ke depan tidak menyentuh telapak tangan. Jari yang lain berdempetan, sehingga membentuk mulut buaya. Posisi tubuh Bisma juga merupakan posisi jongkok pada tari, yang terdapat dalam tari putra gagah gaya Yogyakarta yang juga menggambarkan kegagahan.

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*

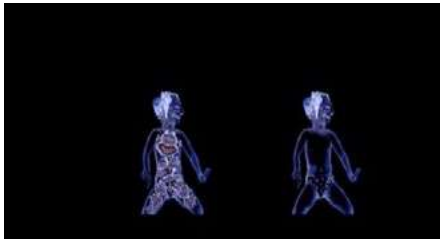
Sumber gambar : youtube video milik Krisna Murti <https://www.youtube.com/watch?v=YbfTVgAfaho>

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



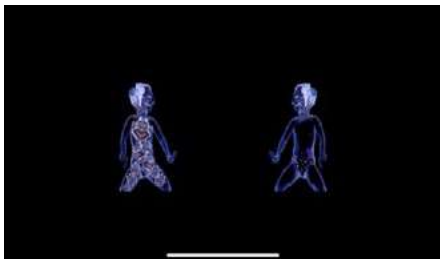
Gambar 4.

Scene 2. Bisma pertama berputar berhadapan dengan Bisma kedua



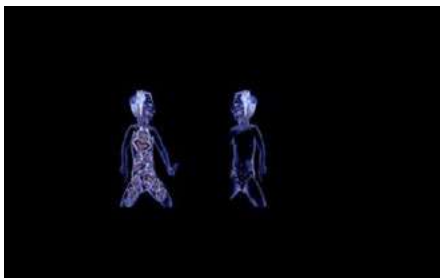
Gambar 5.

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>



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.

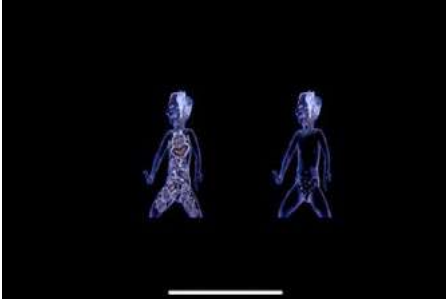
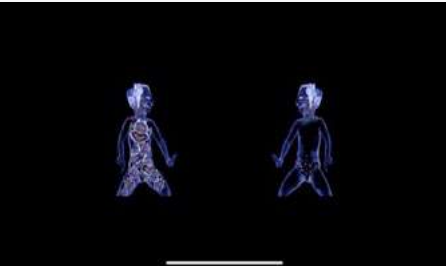
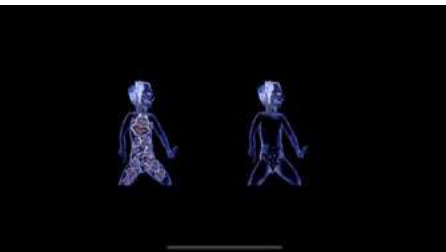
Which was since the past remain edge align to our time.

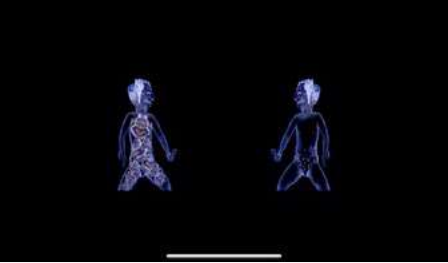
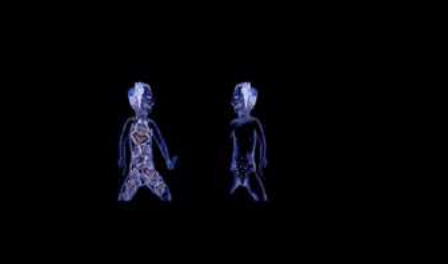
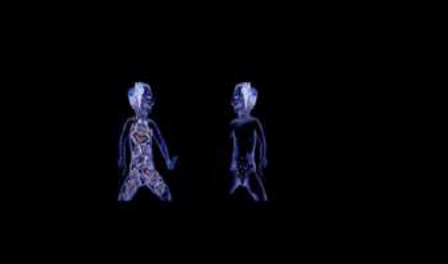
As reflected in the story of my life, as already seal in the track along path life.

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.

Wayang Daun sebagai Siasat dalam Ruang

Heri Purwoko
heri.purwoko@binus.ac.id
Universitas Bina Nusantara

ABSTRAK: Hampir setiap kota mengalami transformasi dalam pola keseharian, regulasi, hingga budayanya. Kehidupan masyarakat urban tidak lepas dari dinamika, konstruksi, serta arus perubahan dalam kota, baik positif maupun negatif. Keterbatasan dan permasalahan tentu menjadi dua hal yang lekat menyertai bentuk perubahan tersebut. Zak Sorga, seorang seniman dan warga Kota Depok, menciptakan kreativitas dalam seni pertunjukan. Berawal dari teater hingga berkecimpung di berbagai produksi film dan televisi, alumnus Institut Kesenian Jakarta ini coba memaknai perubahan-perubahan mendasar yang terjadi di sekitar tempat tinggalnya, khususnya pada anak-anak. Pengalaman masa kecil yang sarat akan cerita legenda dalam dunia wayang, membuat Zak Sorga mengeksplorasi hal-hal kecil di lingkungan rumahnya dan pada akhirnya menjatuhkan pilihan pada bentuk wayang dari daun yang ia buat sendiri untuk dipertunjukkan ke anak-anak. Muatan cerita yang selalu dibawakan tidak lepas dari cerita-cerita Islami, seperti sejarah kisah sahabat Nabi. Bermodalkan wayang daun, sebilah batang pohon pisang, dan cerita di kepala, Zak Sorga melakukan pertunjukan dari satu tempat ke tempat lain untuk bercerita pada anak-anak. Selain terhibur, anak-anak juga mendapat kesempatan langka untuk mengapresiasi 'kesenian urban' wayang *ala* Zak Sorga dengan tambahan pelajaran tentang etika dan sikap baik yang terkandung di dalamnya. Dengan menggunakan pendekatan kajian urban, penelitian ini bertujuan untuk menggali dan memahami bagaimana seorang seniman bisa menjadi agen perubahan untuk masyarakat di sekitarnya dengan segala keterbatasan, juga untuk bertahan dalam lingkup sebuah ruang kota.

Kata kunci: cerita anak; wayang daun; urban; seniman urban

ABSTRACT: *Almost every city undergoes a transformation in daily life, regulations, and culture. Limitations and problems are also two things that closely accompany this form of change. Urban society cannot be separated from the dynamics, construction, and flow of urban changes, both positive and negative. Zak Sorga, a resident of Depok City, has succeeded in creating new creativity to overcome this. Starting from theater writer and director to working in various film and television productions, this alumnus of the Jakarta Arts Institute tries to interpret the fundamental changes that have occurred in his neighborhood, especially for children. His childhood experience, filled with stories and wayang, made Zak Sorga explore the little things in his home environment and in the end chose the form of a puppet made from leaves that he made himself to be shown to children. The content of the stories that are always told cannot be separated from the stories of the early era of Islam and the stories of the Prophet's companions. With a dry leaf, a banana stem, and a story in his head, Zak Sorga performs performances not only at his home in Depok, but also in Bogor, to Jakarta or fulfilling invitations to tell stories to children. Apart from being entertained, the children had the rare opportunity to appreciate the "urban art" wayang of Zak Sorga with additional lessons on ethics and good attitudes. By using an urban study approach, this study aims to explore and understand how an artist can become an agent of change for the surrounding community with all its limitations to survive within the scope of a city space using environmental elements.*

Keywords: *children's stories; environment; puppet leaves; urban; wayang*

Pendahuluan

Indonesia yang memiliki beragam varian seni pertunjukan berdasar atas area budaya, lokasi geografis, dan juga rumpun bahasanya, terutama kesenian wayang. Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan PBB (UNESCO) telah mengakui pertunjukan wayang kulit sebagai *World Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* pada 7 November 2003 lalu dan ini menjadi kebanggaan bagi sebagian masyarakat Indonesia. Ada beberapa versi mengenai penamaan "wayang", versi pertama berasal dari kata 'Ma Hyang' yang artinya menuju kepada roh spiritual, dewa, atau Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu, terdapat versi dari istilah bahasa Jawa yang bermakna 'bayangan', hal ini disebabkan karena yang penonton saksikan di layar sesungguhnya hanya bayangan saja.

Wayang sudah hadir di Cina dan India, kemudian menyebar dan berkembang hingga ke Asia Tenggara, termasuk Nusantara pada tahun 1500 M, sebagai bagian dari ritual masyarakatnya.¹ Kemudian sejalan dengan perkembangannya, wayang digunakan sebagai media untuk menghormati arwah nenek moyang. Cerita yang dibawakan berpusat pada kisah Ramayana atau Mahabharata dari periode Hindu-Budha di Nusantara. Setelah masuk periode Islam, melalui Sunan Kalijaga, wayang digunakan sebagai media untuk berdakwah dan mengalami transformasi bentuk dengan penambahan tangan sepanjang tubuh dan wujud dua dimensi, karena di Islam tidak boleh mengambil bentuk artifisial yang menyerupai hewan atau manusia. Sebagai warisan produk budaya, wayang menjadi seni pertunjukan yang telah menjadi simbol kehidupan manusia (*wewayangane ngaurip*) yang sarat pesan, pelajaran moral, atau medium sindiran halus pada manusia.

Wayang memiliki beragam bentuk dan cerita sesuai asal daerahnya. Ada wayang kulit yang populer di Jawa Tengah, wayang golek yang memiliki bentuk tiga dimensi di Jawa Barat, wayang beber yang mengandalkan bentangan kain bergambar di utara Jawa (dan kini mulai dikembangkan lagi oleh beberapa komunitas seni anak muda di wilayah lain), wayang orang dengan manusia sebagai pemeran-pemerannya, hingga wayang potehi yang berasal dari Cina (lengkap dengan cerita dan musik khas Cina yang mengiringinya) dan banyak dijumpai di Jawa Timur. Dengan wujud karakter seperti boneka untuk bercerita tersebut, wayang terus berkembang secara bentuk dan ragam kreativitas sejalan dengan perkembangannya. Slamet Gundono dari Solo adalah

salah satu yang terkenal mempopulerkan wayang suket (bahasa Jawa, rumput) hingga akhir hayatnya. Ia coba menembus keterbatasan material untuk bercerita dengan menggunakan rerumputan yang dirangkai hingga menjadi bentuk wayang. Berbagai *workshop* membuat wayang dari barang bekas, daun atau rumput untuk anak-anak pun banyak dilakukan oleh komunitas-komunitas seni di berbagai daerah, tanpa sadar menginisiasi sebuah gerakan olah kreativitas, membuat wayang lebih dekat dan *fluid* untuk dinikmati.

Dalam kehidupan masyarakat urban, modernitas dan kapitalisme tidak dapat diabaikan. Keduanya memiliki peran penting dalam gaya hidup dan kompetisi untuk bertahan dalam suatu ruang kota. Zakaria alias Zak Sorga², seorang seniman yang bertempat tinggal di Kota Depok, Jawa Barat, adalah satu dari sedikit orang yang berusaha untuk bertahan dalam kesenimanannya dengan berkreasi melalui alih manfaat media organik berupa dedaunan kering yang diolahnya menjadi bentuk wayang. Berawal dari nostalgia masa kecilnya di Tuban, Jawa Timur, akan cerita legenda dan pertunjukan wayang, Zak Sorga coba menghidupkan apa yang menarik baginya dan juga orang lain. Seperti halnya Slamet Gundono, Zak Sorga tidak berkuat pada kesenian wayang, namun juga multi-disiplin kesenian sebagai latar belakangnya, yang pada akhirnya membuat pertunjukan wayang daun miliknya memiliki keunikan tersendiri.

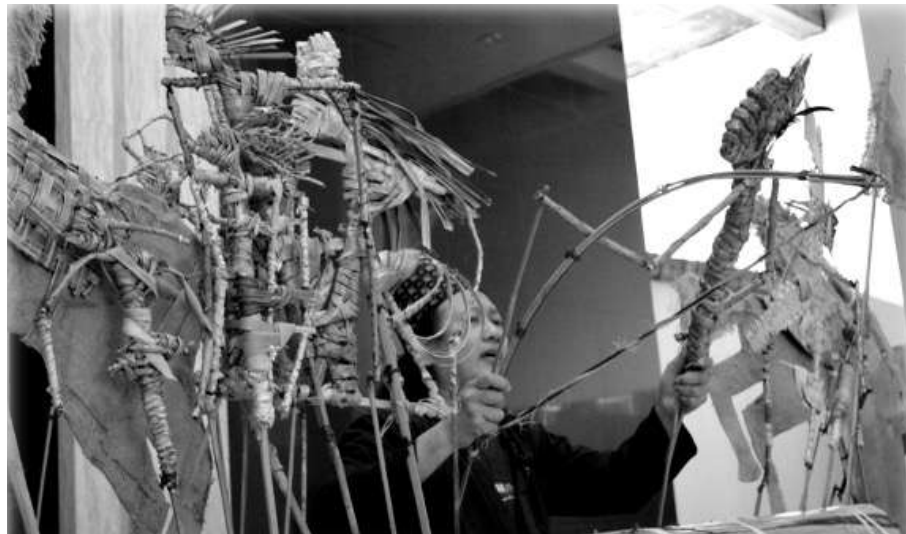
Sampah Menjadi Media Pertunjukan, Upaya Melepaskan Diri dari Keterbatasan

"Space is real in the same sense that commodities are real since (social) space is a (social) product." (Lefebvre, 2000)

Tinggal di lingkungan urban, secara tidak langsung, memaksa masyarakatnya untuk bisa berperilaku adaptif. Banyak habitus yang berubah bagi mereka yang baru berpindah dari desa ke kota. Lefebvre (2000) menjelaskan bahwa masyarakat yang berkepentingan dalam sebuah ruang akan terus berusaha mencari cara untuk mendominasi pemakaian atau pemanfaatan salah satu sisi ruang dan mereproduksi segala pengetahuan yang mereka miliki untuk mempertahankan hegemoni mereka atas pemanfaatan ruang tersebut. Hal ini membuktikan bahwa ruang bersama (*common space*) akan selalu menyesuaikan kepentingan kapital dan mempengaruhi mentalitas para penghuninya.

¹ Menurut keterangan seorang pemandu di Museum Wayang, Jakarta Kota, wayang tercatat sudah ada sejak tahun 500 M dan 60 M di Cina dan India. Di museum tersebut, wayang tertua dari tahun 1870 koleksi Bapak Polim, orang Tionghoa, seorang saudagar, dan wayang itu bertabur intan.

² Zak telah menyutradarai lebih dari 30 buah drama yang dipentaskan di gedung kesenian, taman budaya atau kampus-kampus. Tak kurang dari 18 naskah ditulisnya sendiri, salah satunya Pemilu Di Desa Gandul yang dimainkan tahun 2004 sebagai wakil Indonesia dalam Festival Seni Enam Negara. Ia juga aktif sebagai sutradara film televisi dan terlibat di beberapa film layar lebar.



Gambar 1.
Zak Sorga dalam aksi pementasan
di sebuah masjid di Kelurahan
Tanah Baru, Kota Depok

Sumber:
dokumentasi penulis

Berawal dari jeda waktu antara syuting film layar lebar dan televisi yang telah dilakukannya selama bertahun-tahun, Zak Sorga merenungkan apa yang bisa ia lakukan untuk lingkungannya.

Tinggal di lingkungan yang padat di kawasan Tanah Baru, Kota Depok, anak-anak di sekitar tempat tinggalnya tidak memiliki ruang bermain yang maksimal. Di dalam rumah, tayangan televisi yang menampilkan program khusus anak juga sangat sedikit sekali, itupun sudah termasuk dengan minimnya sensor atas kata atau ucapan para pemerannya yang menurut Zak Sorga perlu dikaji ulang sebelum tayang di televisi. Hal tersebut sangat berbeda sekali dengan kondisi ia semasa kecil yang penuh permainan tradisional seperti gobak sodor, gundu (kelereng), mandi di kali, atau menangkap belut di sawah. Pertunjukan wayang yang biasa ia saksikan bersama orangtua dan teman-teman di malam hari menggugah imajinasi, karena cerita-cerita yang disampaikan oleh para dalang dan seolah tidak peduli dengan durasi pertunjukannya yang bisa memakan waktu semalam suntuk.

Pengalaman kuliah teater di Institut Kesenian Jakarta mempertajam intuisinya akan keaktoran, proyeksi panggung, dan kepekaan mengolah momentum membuat Zak Sorga memiliki modal dasar untuk berkreasi dalam pertunjukan yang melibatkan penonton. Dedaunan palem kering yang melimpah dan menjadi sampah kota kemudian menarik minatnya untuk berbuat sesuatu, hingga akhirnya tercetus ide untuk menganyamnya menjadi bentuk wayang.

Terlepas pada pakem bentuk karakter di cerita Ramayana atau Mahabharata sebagaimana wayang kulit secara umum, ia mengeksplorasi bentuk-bentuk baru. Walau

diakuinya bahwa apa yang ia lakukan bukan karena isu lingkungan, namun aktivitas Zak Sorga dalam mendaur ulang daun kering menjadi kreasi wayang daun tentu patut diapresiasi, karena ia mampu mereduksi hingga fungsi terakhir sampah organik. Jika wayang yang ia buat mengalami kerusakan atau daunnya membusuk karena faktor kelembaban atau penggunaan, maka ia menguburnya di halaman belakang rumah dan menjadikannya pupuk. Seluruh media pertunjukannya memanfaatkan tetumbuhan. Untuk pengikat ia menggunakan serat batang pisang, termasuk area persendian untuk pergerakan wayang. Sebagai sumbu utama dan pegangan, digunakannya bambu yang dipotong memanjang sesuai tubuh wayang. Tidak ada pewarna yang digunakan untuk menghias, juga tidak ada material seperti plastik yang digunakan, semuanya organik dan luruh dalam tanah tak lama setelah usai digunakan.

Di tangan pendiri Teater Kanvas³ ini, wayang menjadi medium bercerita dengan muatan kisah-kisah nabi dan para sahabat, mengajak anak-anak berselancar ke masa lalu. Tokoh-tokoh wayang yang ia buat memiliki ukuran yang secara fisik berbeda satu sama lain. Ketika menghendaki tokoh jahat Abu Jahal atau Umar bin Khattab misalnya, ia membuatnya tinggi besar dengan tulang-tulang yang kokoh, jauh lebih besar dari karakter lainnya. Zak Sorga tahu dan menandai setiap karakter wayang dengan nama yang berbeda-beda, ia meletakkan di dalam kotak besar dan membawa yang dibutuhkan menjelang tiap pertunjukan. Wayang daun yang ia buat awet berbulan-bulan, jika rusak maka dengan mudahnya ia segera membuat yang baru tanpa menunggu lama.

³ Teater Kanvas yang didirikan oleh Zak Sorga pada tahun 1987 di Jakarta, mengusung tema perjuangan kelas dalam balutan cerita Islami.



Gambar 2.
Material dedaunan kering dan batang pisang sebagai modal sebuah pertunjukan wayang daun.

Sumber:
dokumentasi penulis



Gambar 3.
Salah satu pertunjukan wayang daun di dalam sebuah masjid.

Sumber:
dokumentasi penulis

Sebatang pelepah pohon pisang juga menjadi pelengkap untuk menancapkan wayang-wayang selama pertunjukan berlangsung.

Zak Sorga mengaku bahwa ia tidak memiliki keterampilan teknis yang khusus dalam proses pembuatan wayangnya, ia hanya mengandalkan intuisi dan belajar dari apa yang ia kerjakan. Terkadang, istri dan anak-anaknya diminta pendapat atas bentuk wayang yang baru selesai dibuat. Tanpa segan, modifikasi beberapa kali dilakukan untuk mendapatkan wujud yang menurutnya layak untuk menjadi sebuah karakter tertentu.

Pertunjukan Wayang Daun sebagai Kritik Sosial

Apa yang dilakukan Zak Sorga merupakan cara untuk berekspresi dan sekaligus sebagai kritik dan reaksi atas kondisi sosial yang terjadi. Keprihatinannya akan tayangan sinetron atau *anime* yang jadi menu anak-anak setiap hari di televisi, membuat Zak Sorga khawatir akan masa depan anak-anak yang jauh dari akar budayanya, bahkan cenderung memiliki tingkat kekerasan dalam balutan visual warna-warni. Menengok dari pendapat Stuart Hall, bahwa budaya itu sendiri merupakan bentuk-bentuk kontradiktif akal sehat yang sudah mengakar dan ikut membentuk kehidupan sehari-hari (Hall, 1996), maka upaya penyadaran bahwa hal yang dilakukan terus menerus saat ini berpotensi untuk mereduksi dan mengikis ingatan di masa sebelumnya.

Proses-proses produksi makna ini disadari Zak Sorga sebagai praktik-praktik penandaan (*signifying practices*). Media sebagai sebuah industri budaya modern yang di dalamnya mengandung makna komodifikasi ekonomi komersial, konsep ideologi dan hegemoni. Dalam konsep *encoding-decoding*, Hall (1981) melihat bahwa produksi makna tidak berarti bahwa konsumsi makna menjadi seratus persen sesuai yang dimaksudkan oleh encodernya. Ada sebuah sistem tanda, khususnya di televisi, yang memiliki berbagai komponen *multi-accentuated*, artinya bahwa hal tersebut bersifat polisemi. Pembacaan makna berbeda satu sama lain, tergantung dari latar belakang sosial dan kultural dari *audience*. Ini berarti, kemungkinan salah tafsir sangat bisa terjadi. Zak Sorga membayangkan betapa riskannya penerimaan makna yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya, misalnya ketika menyaksikan pertengkaran suami-istri atau perkelahian antar hero-anti hero dalam tayangan televisi.

Melalui media tutur lisan, pertunjukan wayang daun menjadi alternatif bagi anak-anak, juga dewasa. Seringkali di tengah pertunjukan, penonton ikut mengomentari apa yang dilakukan oleh para karakter wayang *via* suara dan gerak, atau sekadar merespon spontan sebuah adegan. Biasanya, sebagai dalang, Zak Sorga membalas respon-respon tersebut. Bahkan, tidak jarang ia keluar “arena” dan menemui anak-anak dan berdialog kecil dengan wayang di tangan, tapi masih dalam ranah pertunjukan. Keterlibatan penonton dengan pertunjukan dilakukan dengan sadar dan konsisten oleh Zak Sorga, konsep

yang serupa dengan apa yang terjadi di pertunjukan-pertunjukan Teater Kanvas. Menurutnya, penonton akan merasa dihargai dan merasa dianggap menjadi bagian dari sebuah pertunjukan. Keterkaitan emosi seperti itu yang membuat ciri dari karya-karya Zak Sorga.

Agen Perubahan di Ruang Urban

Latar belakang munculnya kreativitas Zak Sorga ini bukan hanya dari keprihatinannya terhadap media televisi terhadap anak-anak saat ini, melainkan juga sebagai suatu bentuk ekspresi seni yang mencoba keluar dan melepaskan diri dari kungkungan dan segala keterbatasan kota. Kota sebagai ruang urban tentunya memiliki segala kekurangan dan keterbatasannya. Zak Sorga mencoba mencari celah dan ruang baru sebagai seni alternatif yang lebih bermanfaat dan sarat akan makna kehidupan, untuk melawan seni anak dominan (tayangan anak) di ruang urban saat ini. Tidak hanya itu, ia juga mencoba menjadikan sesuatu yang tidak bernilai (sampah daun) menjadi lebih bernilai dan berharga, dengan memanfaatkan segala potensi yang ada. Keterbatasan bukanlah suatu hambatan baginya, melainkan merupakan suatu tantangan dan insprasi baginya. Tentunya hal ini tidak muncul begitu saja, melainkan karena latar belakang seni multi-disiplin yang kuat pada dirinya. Sebagai seniman yang tinggal di ruang urban tentunya tidak mudah, usianya yang tidak muda lagi juga membuatnya kini tidak banyak terlibat di produksi dalam skala besar. Hal ini tentunya semakin membuatnya berpikir keras bagaimana ia bisa bertahan hidup dan produktif serta mempertahankan ideologinya sebagai seniman di ruang urban dengan segala keterbatasan yang ada.

Seni urban merupakan seni yang dapat mengisi 'kungkungan' kota dengan memanfaatkan dan melampaui 'kungkungan kota' melalui kreasi (kreativitas) dan kritik. Inspirasi dari keterbatasan, keseharian dan potensi kota yang ada. Transformasi seni yaitu cara berpikir yang memerlukan imajinasi dengan melampaui 'kungkungan.'" (Budianta, 2013)

Wayang daun sebagai sebuah karya seni pertunjukan yang dibuat oleh Zak Sorga, merupakan hasil dari segala kemampuan, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki olehnya. Semua itu tidak didapat secara cuma-cuma begitu saja, melainkan dengan cara melalui pendidikan, pengalaman berkarya, juga berasal dari lingkungan sosial yang membentuknya. Dalam hal ini Bourdieu (1984) menyebutnya sebagai habitus, yakni sistem atau aturan yang diambil dari kata '*habit*', suatu kebiasaan yang berasal dari lingkungan keluarga (rumah tangga) sebagai habitus primer yang dimodifikasi dan dibentuk oleh pergerakan

personal (individu) melalui pendidikan, pekerjaan dan lingkungan sosial lainnya sebagai tempat kita tumbuh. Zak Sorga mengerahkan segala kemampuan yang dimilikinya untuk dapat berhasil bertahan di arena profesinya. Dengan bekal pendidikan teater dan pengalaman sebagai aktor di televisi, ia mampu melakukan modifikasi terhadap karya seni pertunjukannya, yaitu wayang daun. Tidak hanya itu, upayanya yang diikuti oleh idealismenya untuk membuat cerita bernilai sejarah, interpretasi, dan dibalut oleh tradisi bertutur (melalui media wayang), tentunya didapat dari lingkungan tempat ia tumbuh. Artinya, ketika ia melihat sesuatu tidak sesuai dengan ideologinya, dalam hal ini konten anak di televisi, maka ini akan menjadi keresahannya yang harus segera ia tangani.

Dalam perspektif Bourdieu (1984), ada istilah potensi '*interplay*', yakni jalinan hubungan timbal-balik dalam suatu arena kebudayaan yaitu antara agen, si pelaku dan '*struktur obyektif*' atau kebudayaan yang dinamis dan tidak sederhana. Oleh karena itu, habitus memiliki peran penting sebagai kognisi yang mengarahkan dan memandu seseorang melakukan sesuatu, bergantung pada kapital yang dimiliki dan pada arena yang dituju. Dari pernyataan tersebut, kita dapat memahami bagaimana habitus yang dimiliki oleh Zak Sorga terbentuk menjadi karakter dan identitas yang dimilikinya secara individu, dan diterapkan dalam karya seni wayang daun,

Isu lingkungan dan isu sosial yang diangkat dalam karya pertunjukan wayang daun ini juga dapat dianggap sebagai upaya untuk mengubah, membentuk pikiran dan mengkondisikan suatu produk budaya (karya seni) diproduksi, walaupun secara sangat terbatas. Upaya ini dapat dikatakan juga sebagai suatu pencapaian praksis strategi yang menghasilkan identitas baru, baik secara individu maupun kelompok, sebagai agen perubahan. Zak Sorga juga melakukan interpretasi ulang dan memodifikasi wayang sebagai warisan tradisi dengan isu terkini. Melalui beberapa pembacaan di atas, Zak Sorga dapat dikatakan sebagai agen perubahan yang mengakumulasikan pemikiran kapital dan kekuatan sosial yang berasal dari habitusnya, sehingga mampu mengubah, membentuk, dan mengkondisikan arena. Ruang urban sebagai arena Zak Sorga dalam memproduksi karyanya, berkompetisi, dan bertahan menjadi seniman di antara seniman lain. Ruang urban dan segala keterbatasannya, mampu ditaklukkan oleh Zak Sorga dengan segala kemampuan yang dimilikinya, serta ideologi sebagai misi yang dibawanya.

Memaknai dan Mengisi Ruang dengan Seni

Zak Sorga memilih ruang publik untuk melakukan pertunjukan. Ruang publik dimaknai sebagai ruang

yang memfasilitasi pertemuan banyak orang secara inklusif dan tak mengenal batasan-batasan latar belakang sosial seseorang. Karya seni di publik tak jarang merepresentasikan 'kepentingan' publik pendukungnya, berupa impian, harapan juga kegelisahan mereka. Seperti yang diekspresikan oleh Zak Sorga, ia merepresentasikan ideologi atas 'kegelisahannya' terhadap masalah sosial yang sedang terjadi. Seperti yang dikatakan oleh Lefebvre (2000), bahwa ruang publik sebagai produk sosial tidaklah pasif dan netral, melainkan bersifat dinamis dan dikontrol.

Ruang tempat Zak Sorga melakukan pertunjukan juga bersifat dinamis dan tidak netral, karena ruang ini dikontrol dan dikuasai oleh Zak Sorga untuk menyampaikan pesan-pesan sosial sebagai ideologinya. Pesan sosial ini juga merupakan suatu ungkapan kondisi sosial yang ternyata masih banyak yang harus dibenahi. Pesan sosial dan isu lingkungan sebagai konten cerita dapat juga dikatakan bahwa wayang daun ini memiliki tujuan sebagai pemberdayaan sosial. Apa yang telah dilakukan oleh Zak ini juga menunjukkan bahwa ruang publik bersifat demokratis, karena dengan bebasnya Zak Sorga dapat menyampaikan ideologinya ke khalayak secara nyaman. Ketika seseorang dalam karyanya memiliki tujuan pemberdayaan sosial untuk tujuan perubahan menjadi lebih baik, maka dapat dikatakan juga ia adalah seorang agen perubahan meskipun dalam derajat yang berbeda-beda keluasan cakupannya. Dengan kemampuan yang dimilikinya, mencoba membentuk pikiran-pikiran untuk berubah (dalam arti positif) melalui pesan sosial di karyanya dalam bentuk literasi yang dimulai dari anak-anak.

Dalam hal ini, wayang dimaknai ulang oleh Zak Sorga sebagai seorang seniman yang memiliki ideologinya sendiri dalam bentuk wayang daun. Pemaknaan yang yang diberikan oleh seniman ke publik tentu saja juga tidak bersifat pasif, melainkan bersifat aktif untuk dimaknai kembali oleh masyarakat yang menontonnya. Lefebvre (2000) juga mengatakan tentang konsep "hak atas kota" yang sebenarnya sangat mungkin untuk melampaui kebebasan individu dalam mengakses sumber-sumber daya yang dimiliki suatu kota. Hak atas kota adalah hak untuk mengubah warga penghuni kota dengan mengubah kota itu sendiri. Walau hal tersebut tidak bersifat individual melainkan komunal, sehingga bisa diwujudkan melalui serangkaian perubahan kolektif dalam bentuk baru dari proses urbanisasi. Dengan keterbatasan sumber daya di kota, Zak Sorga tetap mengupayakan agar ideologinya tersampaikan ke khalayak, yang merupakan haknya sebagai warga kota.

Simpulan

Berdasarkan dari hasil tulisan di atas, dapat disimpulkan bahwa seni urban yang telah mengalami transformasi dari keterbatasan dan permasalahan, yang dijadikan inspirasi dalam membuat sebuah karya seni. Zak Sorga sebagai seorang seniman sekaligus juga sebagai agen perubahan, yang mencoba membuat karya dari keterbatasan dan permasalahan sosial. Ia juga memaknai ulang tradisi wayang, dengan bercerita dalam bentuk baru menggunakan material sampah daun dari lingkungannya sendiri. Wilayah ruang publik merupakan salah satu solusi bagi masyarakat urban dalam menyalurkan ekspresi dan kebutuhan berkarya. Ideologi dalam bentuk pesan sosial diekspresikan dan disampaikan dalam sebuah karya pertunjukan di ruang publik. Sikap keterbukaan masyarakat urban di bidang seni ini menunjukkan bahwa karya seni tidak lagi eksklusif berada di dalam ruang tertentu, namun harus dapat berinteraksi dengan masyarakat sebagai bagian dari identitas kultural.

Daftar Pustaka

- Goonewardena, et al. (eds). (2008). *Space, Difference, Everyday Life: Reading Henri Lefebvre*. London: Routledge.
- Hall, Stuart. (1981). "Encoding/Decoding", dalam Stuart Hall, A. Lowe, dan Paul Willis (eds.), *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson.
- Haris Tawalinuddin. (2007). *Kota dan Masyarakat Jakarta. Dari Kota Tradisional ke Kota Kolonial*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Hauser, Philip M. Dkk. (1985). *Penduduk dan Masa Depan Perkotaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Lefebvre, Henri. (2000). *The Production of Space*. NY: Georgetown University Press.

Biografi Penulis

Lelaki yang berkulat di bidang film, media, dan budaya populer ini menempuh pendidikan di Institut Kesenian Jakarta dan Universitas Indonesia. Pernah bekerja sebagai kreatif di stasiun televisi swasta, menulis skenario, dan *advertising*. Saat ini mengajar penuh waktu di jurusan film Universitas Bina Nusantara, menulis cerita dan film pendek, serta menangani multimedia di sebuah *startup media online*.

Panduan Penyusunan Artikel Jurnal Seni Nasional Cikini

Jurnal Seni Nasional CIKINI menerima artikel Anda secara *Open Journal Systems* (OJS). Artikel yang dikirim ke Jurnal Seni Nasional CIKINI belum pernah dipublikasikan di mana pun dan sedang direview untuk dipublikasikan ke jurnal lain. Silakan penulis mengikuti kriteria publikasi berikut ini.

Pengiriman secara *Online/ Online Submission*

Penulis harus melakukan registrasi akun terlebih dahulu dan dilanjutkan login. Registrasi dan login diperlukan untuk mengirimkan artikel secara online dan untuk memeriksa status pengiriman saat ini. Silakan mengunjungi tautan OJS Jurnal Seni Nasional CIKINI di jurnalcikini.ikj.ac.id dan kunjungi menu **Author Guideline**.

Registrasi

Tautan: <https://jurnalcikini.ikj.ac.id/index.php/jurnalcikini/user/register>

Login

Tautan: <https://jurnalcikini.ikj.ac.id/index.php/jurnalcikini/login>

Syarat Umum Penulisan Jurnal Cikini:

1. Artikel yang dikirimkan harus merupakan karya penulis sendiri, bukan hasil plagiarisme, dan belum pernah dipublikasikan di jurnal lain.
2. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa tulisan yang diterbitkan adalah hasil plagiarisme tanpa sepengetahuan Jurnal Seni Nasional CIKINI, maka penulis bertanggung jawab penuh atas segala sanksi yang dijatuhkan kepada penulis.
3. Artikel yang dikirimkan harus berupa jurnal penelitian/kajian yang berkaitan dengan seni budaya, silahkan menuju lama **Focus and Scope** pada tautan jurnal.
4. Jurnal Seni Nasional CIKINI, hanya menerima tulisan dalam bentuk *softcopy* yang dikirim melalui sistem OJS.

Bahasa

1. Artikel dapat ditulis dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.
2. Jika artikel ditulis dalam bahasa Indonesia, harus mengikuti kaidah Ejaan yang Disempurnakan dan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).
3. Jika artikel ditulis dalam bahasa Inggris, silakan mengikuti ejaan menurut American English.

Panjang Artikel

1. Panjang artikel sebaiknya antara 15 sampai 20 halaman kertas ukuran A4; tidak termasuk Abstrak, Kata Kunci, dan Bibliografi. Artikel diketik dalam font Times New Roman, 12 poin, dengan spasi antarbaris 1,5 dalam format Microsoft Word (.doc atau docx).
2. Margins 2,5 atas dan bawah.

Sistematika Penulisan

Artikel tersusun atas Judul; nama penulis beserta institusi dan alamat email; Abstrak (dalam bahasa Indonesia dan terjemahan dalam Bahasa Inggris); kata kunci; konten artikel (Pendahuluan, Pembahasan, dan Simpulan); Daftar Referensi/Bibliografi; serta sertakan Biografi Penulis.

Judul

Judul harus ringkas dan informatif, maksimum terdiri atas 15 kata.

Abstrak/Abstract

Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan diterjemahkan dalam bahasa Inggris, format font Times New Roman/ Calibri, 10 pt, spasi tunggal. Abstrak disusun ringkas dan faktual tidak lebih dari 150 kata. Abstrak harus menyatakan secara singkat tujuan penelitian, hasil utama, dan kesimpulan utama. Abstrak bukan merupakan ringkasan, tetapi lebih mengungkapkan inti dari penelitian yang disajikan dalam tulisan/artikel. Kata kunci disusun berdasarkan urutan alfabet dan diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris, terdiri atas 3-5 kata.

Ilustrasi, Foto, Tabel, Skema, Diagram

Ilustrasi, foto, Tabel, Skema, Diagram sebaiknya dikirimkan secara terpisah dalam format JPEG ukuran 300 DPI, dan dilengkapi keterangan/*caption* serta sumber.

Biografi Penulis

Sertakan biografi penulis sekitar 2-5 kalimat di akhir artikel.

Cetak Miring

1. Judul buku dan nama jurnal harus dicetak miring.
2. Semua kata asing harus dicetak miring.
3. Nama diri tidak perlu dicetak miring meskipun dalam bahasa asing.

Singkatan

1. Penulis tidak disarankan menggunakan singkatan, seperti (dst, dll), sebaiknya ditulis secara utuh, yaitu (dan seterusnya; dan lain-lain).
2. Penulisan singkatan, seperti LIPI, Kemendikbud, LSM, TNI digunakan apabila muncul lebih dari satu kali. Namun, pada penulisan pertama harus ditulis secara lengkap dengan menambahkan singkatannya. Sebagai contoh, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)

Bibliografi/Referensi/Daftar Pustaka

1. Sumber yang dicantumkan hanya yang dikutip dalam teks. Pengutipan sumber menggunakan sistem APA (*American Psychological Association*).
2. Sumber rujukan minimal berupa pustaka terbitan 10 tahun terakhir. Rujukan diutamakan berupa sumber primer, seperti artikel, buku, laporan penelitian atau jenis publikasi lain yang dirujuk dalam badan manuskrip.

Contoh:**Buku**

Nama Belakang penulis, Nama Depan. (Tahun Publikasi). *Judul Buku: Subjudul*. Kota Terbit: Penerbit.

Buku dengan pengarang tunggal

Plath, S. (2000). *The unabridged journals*. K. V. Kukil (Ed.). New York, NY: Anchor.

Buku dengan dua pengarang

Calfee, R. C., & Valencia, R. R. (1991). *APA guide to preparing manuscripts for journal publication*. Washington, DC: American Psychological Association.

Buku yang diedit dengan penulis atau penulis

Plath, S. (2000). *The unabridged journals*. K. V. Kukil (Ed.). New York, NY: Anchor.

Buku oleh Editor/Anonim

Duncan, G. J., & Brooks-Gunn, J. (Eds.). (1997). *Consequences of growing up poor*. New York, NY: Russell Sage Foundation.

Artikel Jurnal atau Book Chapter

Author, A. A., & Author, B. B. (Tahun Terbit). Judul Artikel . In A. A. Editor & B. B. Editor (Eds.), *Judul Buku* (halaman). Kota: Penerbit.

O'Neil, J. M., & Egan, J. (1992). Men's and women's gender role journeys: A metaphor for healing, transition, and transformation. In B. R. Wainrib (Ed.), *Gender issues across the life cycle* (pp. 107-123). New York, NY: Springer.

Bujono, B. (2020). Setelah yang Terserak Dikumpulkan: Sejarah Seni Rupa Indonesia. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 6(1), 7 - 14. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v6i1.89>

Buku dalam Volume

Wiener, P. (Ed.). (1973). *Dictionary of the history of ideas* (Vols. 1-4). New York, NY: Scribner's.

Webpage atau Konten Online

Author, A. A. & Author B. B. (Date of publication). Title of page [Format description when necessary]. Retrieved from <https://www.someaddress.com/full/url/>

Eco, U. (2015). How to write a thesis [PDF file]. (Farina C. M. & Farina F., Trans.) Retrieved from https://www.researchgate.net/...How_to_write_a_thesis/.../Umberto+Eco-How+to+Write+... (Original work published 1977). (Diakses/diunduh pada hari, tanggal/bulan/tahun/ pada pukul: ...WIB/WITA/WIT

Artikel Online

Brownlie, D. (2007). Toward effective poster presentations: An annotated bibliography. *European Journal of Marketing*, 41, 1245-1283. doi:10.1108/03090560710821161

Kenneth, I. A. (2000). A Buddhist response to the nature of human rights. *Journal of Buddhist Ethics*, 8. Retrieved from <https://www.cac.psu.edu/jbe/twocont.html>

Abstrak

Paterson, P. (2008). How well do young offenders with Asperger Syndrome cope in custody?: Two prison case studies [Abstract]. *British Journal of Learning Disabilities*, 36(1), 54-58.

Video dalam Youtube

Author, A. A. [Screen name]. (tanggal, bulan, tahun). *Judul Video* [Video file]. Diakses melalui <https://www.someaddress.com/full/url/>.

Makalah Seminar, Tesis, dan Manuskrip yang belum diterbitkan

Hoed, Benny H. (2013). "Semiotik Disiplin Yang Terbuka" [Makalah Seminar Nasional, Semiotik, Pragmatik, dan Budaya, Depok, 30 Mei 2013].

Hasil Wawancara

Wawancara: sertakan semua nama-nama yang diwawancarai dan disertakan usia di dalam kurung (usia tahun), tempat serta tanggal wawancara.

Wawancara dengan Peter Carey (70 tahun), Bintaro, 10 Mei 2020.

Catatan Kaki dan Referensi

1. Letakkan nomor catatan kaki sesudah tanda baca.
2. Referensi yang mengacu pada satu pada satu atau dua tulisan ditempatkan dalam kurung teks (...)
3. Lebih dari satu tulisan oleh penulis yang sama dipisahkan dengan tanda koma (Jones, 1998: 66, 2013:23, 2017: 55).
4. Tulisan yang belum terbit sebaiknya ditambah keterangan 'akan terbit'.

Bagi penulis yang menggunakan Mendeley dalam menuliskan daftar pustaka atau bibliografi serta sitasi, dapat digunakan cara sebagai berikut ini: (1) Jalankan Mendeley Desktop, (2) Klik menu Tools >> Install Microsoft Office Plugin, (3) Jalankan Microsoft Office Word, lalu buka bagian Tab *References* dan akan muncul toolbar Mendeley, (4) Buka dokumen yang akan diberikan sitasi, (5) Mulai memberikan sitasi dengan klik toolbar "Insert Citation", ketikkan nama referensi pada jendela kecil yang muncul atau klik "Go to Mendeley", (6) Lanjutkan dengan memilih referensi yang dikutip, klik "Cite" pada toolbar Mendeley, (7) Lihat kembali pada Microsoft Office Anda, secara otomatis referensi sudah ditambahkan, (8) Untuk menambahkan bibliografi atau daftar pustaka, klik "Insert Bibliography" pada toolbar Microsoft Office, dan (9) Selesai.

Apabila mengalami kendala berupa kerusakan sistem OJS dan sebagainya, silakan menghubungi redaksi melalui e-mail jurnalcikini@ikj.ac.id. Jurnal Seni Nasional CIKINI hanya menerima artikel dalam bentuk *softcopy*.

**Kapasitas Tragedi dalam Membangkitkan Bela Rasa
dari Perspektif Nussbaum**

(Ferdinand Indrajaya)

**Representasi Pemahaman Makna dan Nilai Gaya
Busana Preman pada Tokoh Film Preman Pensiun**

(Isye Agustina dan Panji Firman Rahadi)

**Budaya Perempuan dalam Kriya Tekstil Rumahan
Melintas Waktu**

(Lusiana Limono)

**Telusur Sejarah Ogoh-Ogoh sebagai Manifestasi Seni
Rupa Bali dari Sudut Pandang Komodifikasi Budaya**

(Diaz Ramadhansyah dan Irma Damajanti)

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

(Kartika Oktorina)

Wayang Daun sebagai Siasat dalam Ruang

(Heri Purwoko)



Institut
Kesenian
Jakarta

Riset, Inovasi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Institut Kesenian Jakarta
Gedung Rektorat Institut Kesenian Jakarta
Jl. Cikini Raya No. 73
Telp/Fax : 021 230 6106
E-mail : jurnalcikini@ikj.ac.id

